LA RIVISTA PER MACINTOSH

APPLICANDO

N. 128 - MARZO 1996 - LIRE 10.000

Gruppo Editoriale JCE

NEW Gilbert Amelio presidente Apple

NEW MacOS a Olivetti e Umax

NEW OpenDoc 1.0 finale

NEW Internet con CyberDog

NEW Upgrade Sistema Operativo

NEW Unix su Macintosh



TERAPIA D'URTO

Il lungo mese caldo della Mela. Dalle voci di vendita alle strategie per il rilancio



Sped. in Abb. Postale 50% - Milano • Anno XIII

Banco di prova: Macromedia Authorware 3, Magneto-ottico Fortera, Arnold's MIDI Player

2



1 min.

1





3



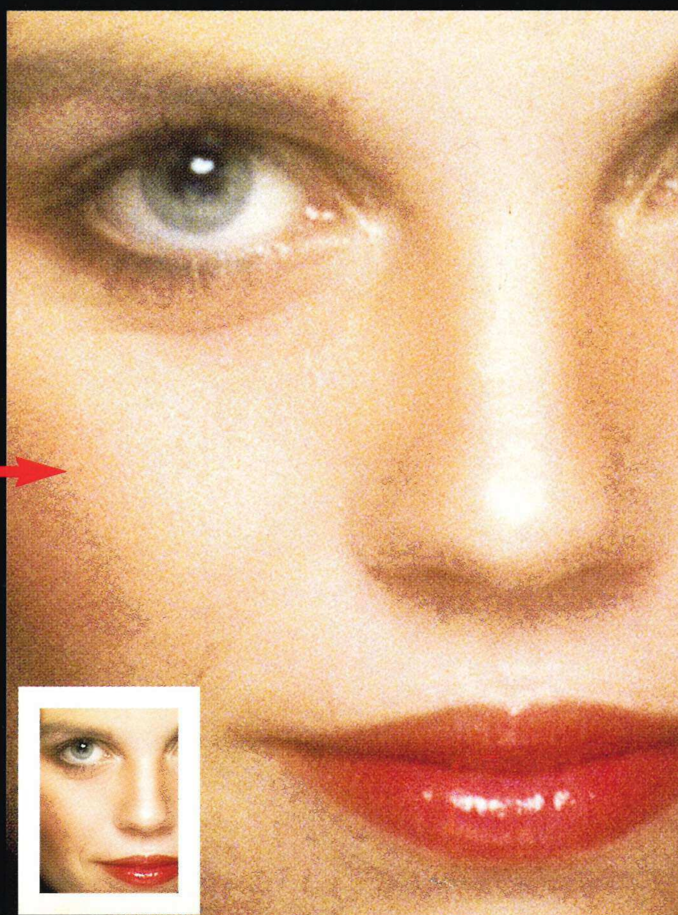
TECNOLOGIA ColorPro JOB MANAGER
5 ANNI AVANTI AGLI ALTRI

1) Lettura direttamente su disco da XPress senza bisogno di nessuna calibrazione o controllo del posizionamento dell'immagine sul piatto in circa 1,5 sec/Mb
2) Eventuale riposizionamento ortogonale dell'immagine in Xpress in 1 sec.
3) Scontorno per Densità, correzioni colore e separazioni CMYK in 1 min.
4) Ingrandimento al 600% e posizionamento sul particolare in 1 sec.
5) Taglio alla massima precisione, ridimensionamento, correzione colore, separazione CMYK con restituzione in Xpress di un'anteprima cromaticamente perfetta per il controllo finale, in 1 minuto ogni 5 Mb di dimensione del file originale

4



5



chi può fare altrettanto?

- Qualità "FOTOLITO" grazie ai 36 bit reali in uscita e Dynamic Range 3.3 (A4)
- Fino a 8 ingrandimenti grazie ai 1600 dpi hardware e 9600 dpi al tratto (A3)
- Dotato della rivoluzionaria tecnologia di "Autocompensazione Termica" per bilanciare in tempo reale le variazioni di intensità della luminosità della lampada sui CCD.
- Letture multiple su disco con autoriconoscimento dei fotocolor dai rispettivi telaietti.
- I più veloci con 7 sec. in preview e 50 sec. per leggere un A4 da 30 Mb
- Produttività fino a 10 volte quella di altri scanner similari grazie alla lettura diretta in CMYK con correzione colore automatica, taglio e ridimensionamento in tempo reale delle immagini prodotta dai software binuscan® Colorpro Professional e Job®Manager, con mascherature automatiche per densità.



- 1600 dp Hw, **30** bit in uscita, D. Range **3.2**
- Il più veloce in A3 con 80 sec. x A4 da 40 Mb
- Lettura diretta in CMYK con correzione aut.

Mirage® Machina A3



nuovi scanner UMAX a **36** bit

MIRAGE® Machina A3

PowerLook® II Professional A4

basati sulla rivoluzionaria tecnologia
di ridimensionamento, taglio in tempo reale,
correzione e separazioni CMYK automatiche

ColorPro Job Manager

(oltre 13 milioni di software bundle)

veri
36 bit
uscita



PowerLook® II Professional

- 1200 dp Hw, 9600 tratto
- **36** bit in uscita, D. Range **3.3**
- 50 sec. x leggere un A4 da 30 M

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UMAX



IMAGE

Via S. Giovanni, 42 29100 Piacenza
Tel. 0523/334994 ra, Fax 338229

bussola

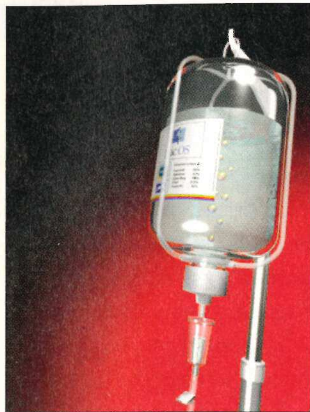


Immagine di copertina realizzata da Alberto Noti

Grande spazio viene dedicato su questo numero alle ultime vicende che hanno visto come protagonista la casa di Cupertino, dove le voci di vendita sono state seguite dal cambio della guardia al vertice di Apple, che ha visto Gilbert Amelio succedere a Spindler come Chief Executive Officer e a Markkula come Chairman. In un primo articolo si traccia la cronistoria degli avvenimenti di questo ultimo periodo, chiarendo in sintesi quali sono le strategie che Apple sembra voler seguire per superare l'attuale momento di difficoltà finanziarie; si passa poi ad un'analisi retrospettiva dei primi due anni del "fenomeno Power Mac", ad un servizio su OpenDoc che illustra le potenzialità di questo ambiente e si sofferma in particolare su CyberDog, l'implementazione per la navigazione in Internet. Gli ultimi due pezzi di questa succosa copertina trattano infine della nuova release del MacOS e delle ultime novità sui cloni.

Per quanto riguarda le altre parti della rivista segnaliamo la rubrica sulla scuola, che si sofferma sulle procedure burocratiche che gli insegnanti devono intraprendere per portare il computer nelle classi, un Mac à la carte dedicato agli upgrade e un servizio sulla consolle Sony PlayStation per videogiochi. Buona lettura.

Direttore Responsabile:
Jacopo Castelfranchi

Direttore Editoriale:
Fausto Gimondi - *gimondi@jce.it*

Redazione:
Franco Sarcina (resp.) - *sarcina@jce.it*
Luigi Conti - *conti@jce.it*
Luca Romoli - *romoli@jce.it*
Michele Pizzi - *pizzi@jce.it*

Segretaria di Redazione:
Rita Voltolina - *voltolina@jce.it*

Responsabile Dtp:
Adelio Barcella

Progetto grafico:
Davide Spagnuolo - *spagnuolo@jce.it*

Hanno collaborato a questo numero:
Gianluca Barbaro, Ivano Boscardini, Andrea Busanelli, Sebastiano Castiglioni, Lorenzo De Carli, Luisa Deleo, Mara Gualdoni, Ernesto La Guardia, Andrea Lawendel, Diego Meozzi, Jane Patterson, Alberto Pian, Nadia Ponci, Andrea Ricci, Gian Paolo Rosa, Mauro Scarpellini, Isabella Vassanelli, Giuseppe Vedani

Direzione, Redazione:
Via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo
Tel. 02/660251 - Telefax 02/6127620
E-Mail: APPLICANDO@JCE.IT

APPLICANDO - La rivista per Macintosh™
Applicando è un giornale indipendente non affiliato in nessun modo ad Apple Computer. Macintosh, Mac e il logo Apple sono marchi registrati. L'uso del nome Macintosh nel sottotitolo della rivista è autorizzato da Apple Computer Spa. Tutti gli altri marchi registrati o TradeMark di Apple Computer nominati, sono di proprietà della stessa e le citazioni hanno soltanto natura giornalistica e di informazione.

Rivista mensile, 11 numeri anno
una copia ***L. 10.000*** *- numero arretrato:* ***L. 15.000***

Abbonamenti:
annuale **L. 96.000** - estero **L. 195.000**
Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle 9 alle 12. (tel. 02/66025311 - 66025338).
I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo, mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina, vaglia o utilizzando il c/c postale numero 351205. Per cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L.10.000 anche in francobolli e indicare assieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Gestione Spedizioni Abbonamenti:
STAFF Srl - Diffusione, Sviluppo Stampa
Via G.B. Bodoni, 24 - 20090 Buccinasco (Mi)

Stampa: GEMM Grafica Srl - Paderno Dugnano

Diffusione: Concessionario esclusivo per l'Italia
A.& G. Marco - Milano
Spedizione in abbonamento postale 50% - Milano

Registrazione:
Tribunale di Monza n. 678 del 28/11/88

Sede legale, Amministrazione e Pubblicità:
Via Ferri, 6 - 20092 Cinisello Balsamo
Telefono 02/66025.1
Telefax 02/6127620-66100353

Iscrizione al Registro Nazionale della Stampa N° 1922 del 16-06-1986

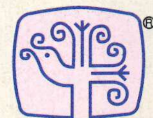
Il Gruppo Editoriale JCE è controllato da
Arthur Andersen





A.N.E.S. Associazione Nazionale Editoria Specializzata

Internet Provider:



WWW: ***http://www.vol.it/***
E-mail: ***info@vol.it***

Anno XIII - N° 128 - Marzo 1996

sommario

primo piano



34 Momenti difficili per Apple. Momenti in cui ci si lecca le ferite, ma si impostano anche le mosse per la riscossa. Nel Primo Piano di questo mese un gruppo di articoli ripercorre le ultime vicende e esamina le strategie del futuro. Dal compleanno dei Power Mac ai progetti di Copland, passando per OpenDoc e sostando sui cloni. Tutto questo condito da un rapporto sullo stato di Apple e sul suo nuovo CEO Gilbert Amelio. Per tirare fuori il succo della Mela

detti & controdetti

banco di prova

Il Milione

La nostra navicella cybergalattica approda questo mese tra i siti Internet dedicati al cinema, poi risalpa e va verso altri lidi, per scoprire, ad esempio, Intranet. Non ne avete mai sentito parlare? È il fenomeno del momento: leggete su *Il Milione On Line* di che si tratta.



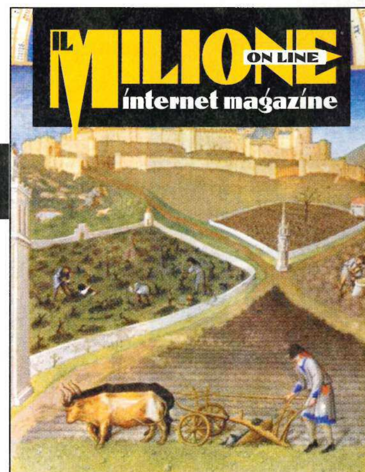
14

Tutte le novità dall'Expo di San Francisco. I nostri redattori l'hanno girato in lungo e in largo: vi proponiamo una scarrozzata sul tradizionale tram della città californiana alla scoperta delle ultime uscite software e hardware per il Macintosh



158

Cos'è, come è fatta e come funziona una PlayStation. Un'analisi completa dello strumento da gioco (ma non solo) che promette di incollarvi al video. Così non potrete dire di non conoscere quello che vi capita per le mani



detti & controdetti

Inizia la cura

Abbiamo vissuto un mese campale qui alla redazione di *Applicando*. Ogni mattina, dal giorno dell'annuncio del passivo Apple per il primo trimestre dell'anno fiscale '96, abbiamo setacciato i server Internet e interpellato le nostre fonti a caccia delle ultime notizie sulle sorti di Apple Computer.

Mai una società di informatica è stata così presente con le sue vicende finanziarie e "politiche" sulle pagine di giornali e riviste non di settore. E mai i giornalisti hanno dimostrato di essere disinformati come nel caso Apple-Sun. Una disinformazione che pare quasi studiata a tavolino. Ci dispiace per Apple (non per i giornalisti). E non per ragioni di cuore, ma per amor del vero. Finita la bufera le risposte, da parte di Apple, non sono mancate.

Un importante evento (Milia a Cannes) e una serie di accordi dimostrano quanto viva sia la società di Cupertino.

Olivetti sceglie MacOS

Partiamo dalla recente joint venture tra Apple UK e Acorn Group, che porterà alla nascita di una nuova società finalizzata alla realizzazione di soluzioni informatiche in ambito education per il mercato della Gran Bretagna. Detta così, la faccenda sembra essere di scarso interesse. Ma la vera notizia si comprende tenendo presente che il gruppo Acorn è un'azienda il cui pacchetto di maggioranza (58% delle azioni) è detenuto da Olivetti Telemedia, e che, come recita il comunicato ufficiale, «questa joint venture fa parte di un'alleanza di più largo respiro tra Apple Computer e Olivetti Telemedia; come parte dell'accordo, Olivetti ha acquisito da Apple la licenza d'uso della tecnologia MacOS». Inoltre, la società che nascerà dalla joint venture venderà una vasta gamma di prodotti Apple e, in futuro, intende realizzare una nuova generazione di Pc corrispondenti alle specifiche della PowerPC Platform, la piattaforma universale che consentirà ai computer della prossima generazione di usare indifferentemente sistemi operativi diversi. Azzardare delle conseguenze remote per questo accordo ci sembra senz'altro prematuro, anche perché, ufficialmente, Apple dichiara che «la cosa non prevede per il momento ulteriori sviluppi». Tuttavia nulla vieta di pensare che una alleanza strategica tra due colossi dell'informatica personale porterà ben presto a risultati più tangibili che semplici sconti sui personal destinati alle scuole inglesi.

Nel frattempo, sembra essere chiaro che tra le strategie che Cupertino ha scelto per uscire dall'attuale crisi finanziaria ci sia una serie di accordi di ampio respiro con aziende di grandi dimensioni, di cui quello con Acorn/Olivetti Telemedia è solo il primo. Staremo a vedere.

Intermedia means Apple

Facciamo un passo indietro, per andare a Cannes. Qui, lo scorso febbraio si è svolta la più importante manifestazione mondiale dedicata al mercato dei new media. Pochi erano gli stand sprovvisti di Macintosh e la quasi totalità degli editori presenti dichiarava di aver sviluppato i propri CD-ROM e il proprio sito Web con tecnologie Apple. Il tutto non più nella solita e "tribale" atmosfera da Apple fellow, ma nella cornice di una manifestazione "editoriale" dove poco contano i vecchi antagonismi Mac-Pc.



Vedremo presto dei personal MacOS con il logo della casa di Ivrea? Per ora è solo un'ipotesi, ma in futuro...

In un incontro che abbiamo avuto con Marco Landi, presidente europeo di Apple, queste sensazioni sono state supportate da una concreta volontà strategica di Apple. «Abbiamo sbagliato e siamo ora pronti a correggere il tiro -ci ha detto Landi-. Le nostre priorità riguardano la comunicazione, la segmentazione dei mercati in cui vogliamo essere leader, l'abbandono dei pregiudizi di parte: oggi non ha più senso parlare di differenze antagonistiche: la piattaforma è Internet». Apple quindi non vorrà più "essere tutto in tutti i mercati" ma si focalizzerà in quei segmenti di mercato in cui è già leader o può diventarlo per il valore delle sue tecnologie. Sopra tutti: Dtp, publishing on-line, education e il nuovo grande bacino della famiglia. I recenti accordi con Adobe per lo sviluppo di pagine Web, con Disney per i titoli dedicati ai bambini, con Acorn per l'education sono i primi segni tangibili di questa strategia.

Oltre il sistema operativo

Sullo sfondo c'è anche l'apertura ad altri sistemi operativi. Non dimentichiamo la nuova versione di Newton con la possibilità, tra l'altro, di leggere posta e consultare pagine Web. Ma in particolare pensiamo all'annuncio di una serie di macchine del tutto atipiche nel panorama della sua produzione: i Network Server 500 e 700, già conosciuti dagli addetti ai lavori con il nome in codice di Shiner. Si tratta di due computer che cercano di rimediare ad una carenza che molti utenti sentivano grave nella proposta complessiva della casa di Cupertino: la mancanza di server di rete potenti e che utilizzassero un sistema operativo dalle capacità multitasking particolarmente spinte. In questo caso è stato scelto Aix, un dialetto Unix sviluppato da IBM e molto utilizzato sulle workstation RISC/6000 realizzate da Big Blue.

Al di là del progetto hardware, va sottolineato che questi nuovi server sono le prime macchine uscite dai laboratori Apple che non utilizzino primariamente un sistema operativo "Made in Cupertino", e questo fin dai tempi dell'Apple II.

Cosa significa ciò? Sicuramente il fatto che, finalmente, Apple ha compreso che il MacOS, pur essendo un sistema operativo per tanti versi "superiore", non è per ora in grado di competere su determinati fronti con sistemi che ben supportano l'esecuzione in parallelo di moltissimi task e risultano quindi particolarmente indicati come sistemi operativi per macchine server. Tanto più che Apple ha intenzione di cavalcare la tigre Internet, dove i server Unix sono particolarmente utilizzati.

Certamente è ancora presto per valutare se questa scelta inedita si basa su dei propositi strategici di fondo perseguiti da Apple, anche perché il progetto Shiner è partito ben prima del cambio della guardia in Apple che ha visto Gilbert Amelio sostituire nella carica di Chief Executive Officer Michael Spindler; tuttavia ci pare si possa affermare che Cupertino negli ultimi tempi abbia deciso -e riteniamo saggiamente- di sacrificare un po' la "purezza" delle proprie linee guida alle oggettive esigenze di un mercato in continua e rapida evoluzione.

Il numero di *Applicando* che vi apprestate a leggere cerca quindi di sviluppare il *leit motif* della cura che Apple -e in generale il mercato che rotea intorno a prodotti e tecnologie della casa di Cupertino- ha intrapreso per uscire dalle attuali difficoltà. Dopo le analisi finanziare e le chiacchiere giornalistiche è giunto il momento di vedere quali sono le tecnologie che ancora una volta salveranno non solo la vita di una società ma anche le aspettative di milioni di utenti. ■

Fausto Gimondi & Franco Sarcina



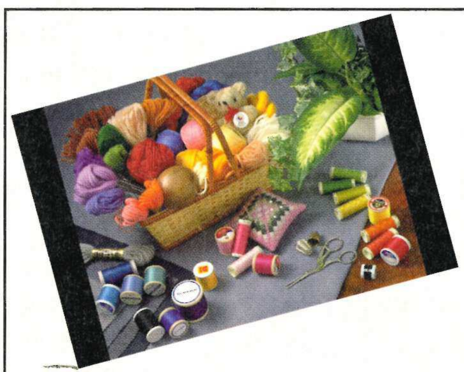
ColorPro

Job Manager 2.2

Qualcuno disse in passato che sarebbe venuto un giorno in cui un grafico, sorseggiando un caffé, avrebbe visto comporsi davanti agli occhi in automatico il layout della pagina da lui impostata, con tutte le immagini corrette cromaticamente, tagliate a misura e separate in CMYK in modo perfetto. Quel giorno è arrivato: ora c'è ColorPro JobManager 2.2

ColorPro
Job Manager

ColorPro
TECHNOLOGY



L'esempio consiste in 3 fasi automatiche:

1) Acquisizione in Xpress di una serie di diapositive 6 x 6 cm con uno scanner Super Speedy a 1200 dpi ognuna per circa 10Mb, e di alcuni PhotoCd Kodak. Le immmagini sono importate in RGB "crude" cioé senza alcuna correzione o ridimensionamento e neppure preoccupandosi di eseguire una lettura precisa dei bordi reali delle varie immagini. Addirittura la prima è stata letta in modo non ortogonale.



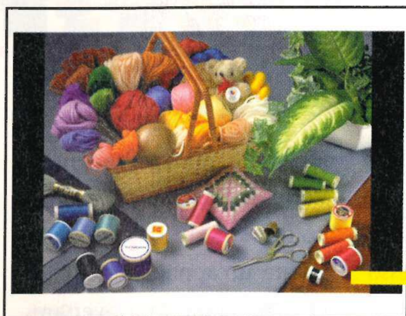
2) Il grafico, SENZA USARE PHOTOSHOP, operando solo con gli strumenti di Xpress, raddrizza l'immagine dei gomitoli, imposta le dimensioni finali di tutte le immagini operando gli Ingrandimenti desiderati, con posizionamento sul particolare in solo 1 secondo per immagine. A questo punto viene lanciato il comando "Job Manager" in Xpress che attiva a sua volta ColorPro. Il lavoro è finito !

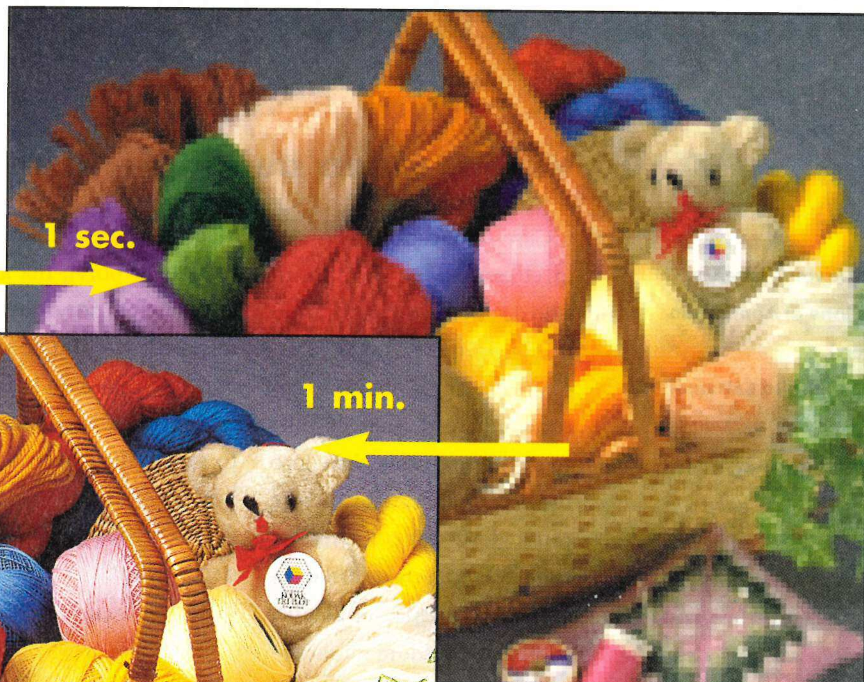


3) Come appare l'anteprima in Xpress alla fine del comando "Job Manager" per la verifica finale. Il layout della pagina è definitivo con tutte le immagini tagliate alle giuste dimensioni, ridimensionate a 2 Mb dai 10 Mb originali, corrette cromaticamente e separate in CMYK alla lineatura richiesta. Il processo completo ha impiegato 5 minuti circa .
Ora il grafico potrà stampare il file DCS (proprio così, senza temere la stampa in bassa risoluzione) sulla stampante A3 a sublimazione Chromax Pro NewGen per avere un a prova di stampa digitale di altissima qualità, simile a quelle chimiche tradizionali.

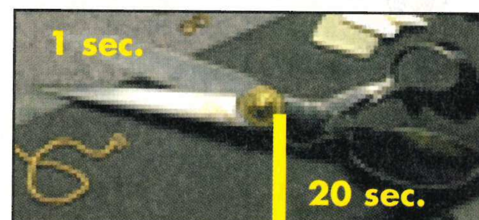
I prodotti **binuscan**® sono distribuiti in esclusiva da:

IMAGE srl
Via S.Giovanni 42
29100 Piacenza
tel. 0523-334994
fax 0523-338229

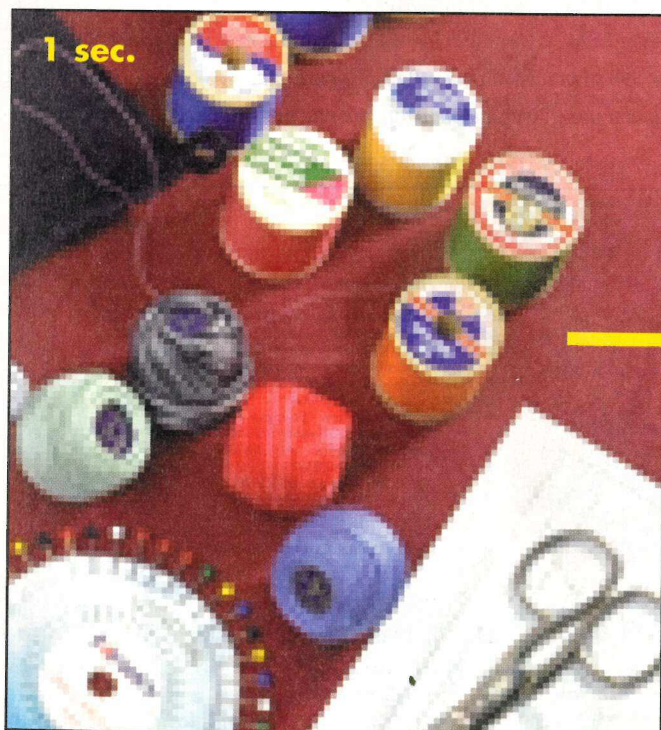


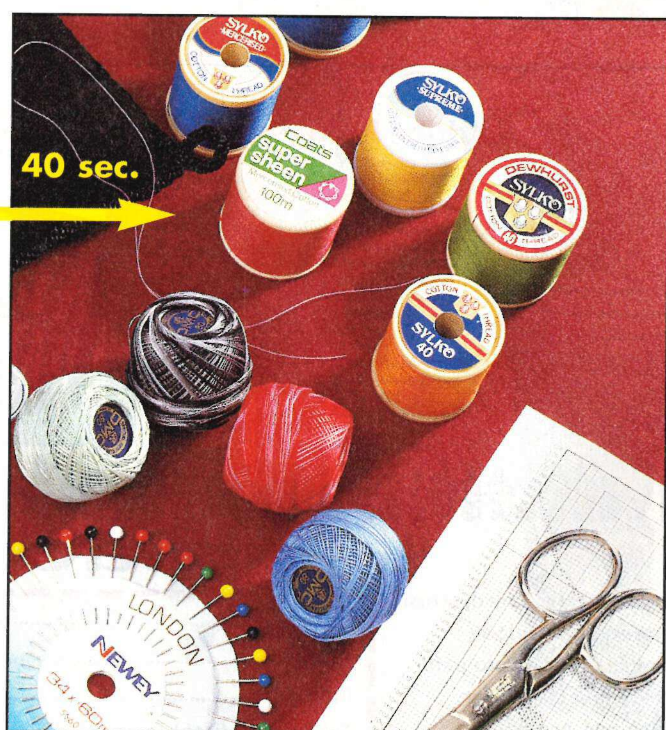




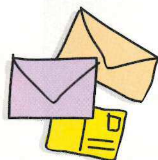








Tutto il processo avviene in automatico in Xpress sotto il controllo del grafico che ... sorseggia il caffé!



Inviate le vostre lettere a:

Redazione di Applicando
via Ferri, 6
20092 Cinisello Balsamo (Mi)
oppure all'indirizzo E-mail:
applicando@jce.it

Appliettere

Video, video delle mie brame

Caro Applicando,
mi chiamo Walter, ho 33 anni e ho da poco acquistato il mio primo computer, un LC 630.

Sinceramente non sono ancora molto esperto nell'utilizzo dei programmi e delle loro funzionalità, in parte anche a causa della difficoltà riscontrata nel recuperare libri e documentazioni specializzate per Mac. Avrei moltissime domande da porvi; ma adesso mi limiterei a porvi quelle che mi potrebbero aiutare a seguire da vicino il mio hobby: la telecamera. Vorrei innanzitutto sapere quali software utilizzare per effettuare montaggi, effetti speciali, titolazioni a scorrimento ed inserimenti di titoli 3D al fine di creare filmati di mio gradimento. Vorrei anche sapere se esistono una scheda, od eventualmente un'applicazione, che possano aiutarmi a riversare un filmato in cassetta in formato a tutto schermo.

Ringraziandovi per il prezioso aiuto, vi porgo i miei più sentiti saluti.

Bier Walter
Cividale del Friuli (Ud)

Innanzitutto, Walter, vorremmo darle il benvenuto nella sempre crescente comunità della Mela e ringraziarla per essersi rivolto ad Applicando. Ma veniamo alle sue domande. Per effettuare semplici montaggi può iniziare ad utilizzare MoviePlayer, l'applicazione fornita da Apple per visualizzare filmati QuickTime. MoviePlayer consente infatti di copiare ed incollare sequenze di frame da un filmato all'altro. Per quanto riguarda la sua esigenza di creare effetti speciali e titolazioni posso suggerirle l'utilizzo di Adobe After Effects ed Adobe Premiere o, in alternativa, Avid VideoShop. Per i titoli 3D potrebbe ripiegare su Specular Logomotion o su Adobe Dimension da utilizzarsi unitamente ad un programma di grafica vettoriale quale Macromedia FreeHand o Adobe Illustrator o ancora Claris Draw. Per la conversione a tutto schermo di un filmato può utilizzare indifferentemente un qualsiasi applicativo di editing, tra cui quelli che le abbiamo consigliati all'inizio. Sia Movie Player, sia Premiere, sia VideoShop permettono infatti un ridimensionamento della finestra del filmato. Tenga solo presente la perdita qualitativa cui sarà soggetto il movie ed il tempo necessario alla conversione. La soluzione migliore, manco a dirlo, sarebbe quella di acquisire direttamente filmati in risoluzione Pal; ma purtroppo la sua macchina non è sufficientemente potente per svolgere tale funzione. ■

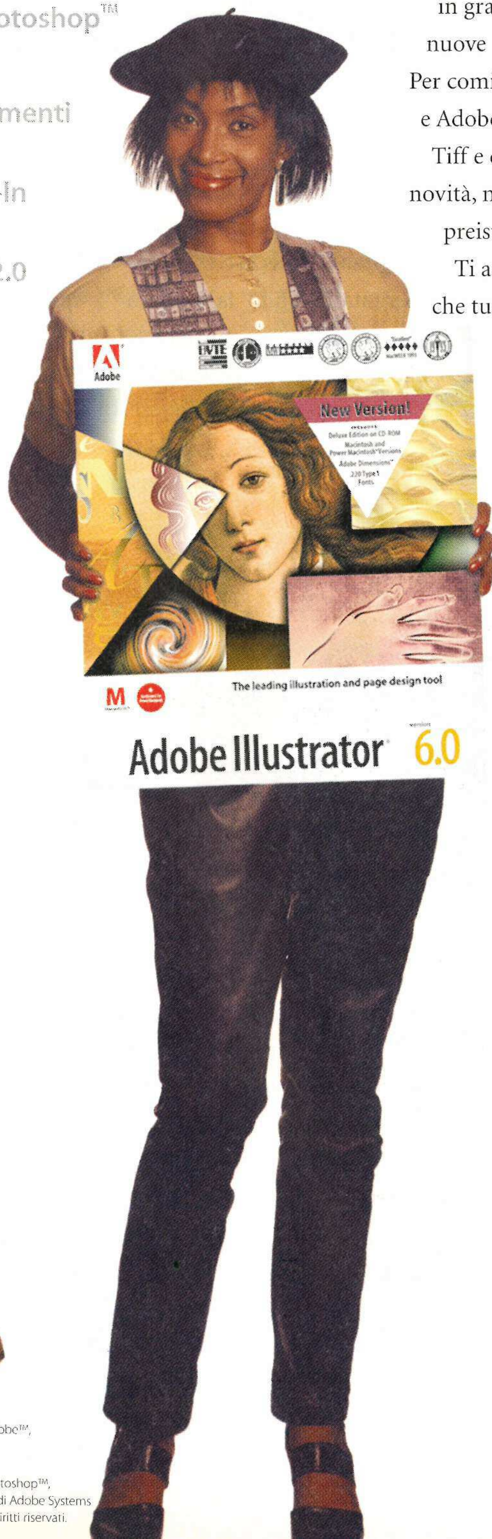


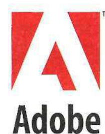
Adobe Illustrator™ 6.0 ti aiuta a trasformare la tua creatività in denaro vero

- Creazione e anteprima separazione colori
- Plug-In per Adobe Photoshop™
- Supporto TIFF
- Importazione di documenti PostScript™
- Nuovi strumenti Plug-In e tavolozze
- Adobe Dimensions™ 2.0 incluso

Adobe Illustrator™ 6.0 è una continua fonte d'ispirazione per chi lavora in grafica, editoria e pubblicità. Grazie a una vera e propria valanga di nuove funzioni, dà carta bianca alla tua creatività.
Per cominciare, ti permette di spostare immagini fra Adobe Illustrator™ e Adobe Photoshop™ con il metodo drag & drop, di importare documenti Tiff e convertire immagini vettoriali in immagini bitmap. Con queste novità, molti problemi di compatibilità e di esportazione sono diventati preistoria. Non stare lì a bocca aperta, corri al telefono e chiamaci.
Ti accorgerai presto che Adobe Illustrator™ 6.0 è il capolavoro che tutti aspettavano, indispensabile per lavorare meglio.







If you can *dream* it, you can *do* it

Per maggiori informazioni, fax 039/655050 o chiedi al tuo rivenditore. Oppure, su Internet, punta su www.Adobe.com.





Questa pagina è stata interamente creata con software Adobe™, compresi i caratteri *Creare, Comporre, Distribuire.*



Per informazioni sulla tutela contro la pirateria: 167.241751

a cura di Franco Sarcina
e Luca Romoli

Un "cable car" virtuale ci porta a spasso attraverso gli stand del MacWorld californiano, alla ricerca delle ultime novità

Signori... in carrozza

Usi al MacWorld, al suo caos, alla moltitudine di prodotti e visitatori, quest'anno abbiamo deciso di prepararci in anticipo: intere serate sono state spese di fronte al monitor, uniche compagne una lampadina che proiettava inquietanti ombre sulla tastiera ed un ciddì degli Abba. Notti insonni dunque le nostre, rese più dolci dall'illusione che non dormendo la notte e sonnecchiando di giorno saremmo già stati pronti ad affrontare da vincitori il jet-lag.

Ma appena arrivati a San Francisco ci accorgemmo di come lo stratagemma fu del tutto insano ed inutile: tutto quello che collezionammo fu un mal di testa ed una molto americana acidità di stomaco. Ci svegliammo alle 4 di mattina, girammo per la città addormentata spiando la preparazione dell'evento che avrebbe deciso il futuro del mondo Mac per i prossimi sei mesi.

A visita postuma, ora, possiamo dire che quel che pensammo, intuimmo e credemmo di aver capito i primi giorni fu assolutamente fuorviante. Nessuna avvisaglia della tanto sbandierata crisi Apple né scene di panico o delusione alla pubblicazione dei bilanci: il Moscone Center sembra essere impermeabile ad ogni notizia capace di rovinare l'idilliaca immagine che i Macintoshiani hanno della casa delle Mela. Nessuna possibilità di seguire la pianificazione che ci eravamo tanto accuratamente preparati spulciando società per società.

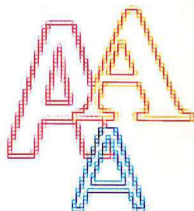
Gettammo in un cestino le tonnellate di mappe e percorsi, ci liberammo dei preconcetti ed evitammo di formulare previsioni a caldo, riservandoci il privilegio di ripensare all'Expo con tutta calma, seduti ai tavolini di un italianissimo bar sport. Girammo quindi i padiglioni del MacWorld come se si trattasse di antichi e regolari *castra* romani, limitandoci ad assorbire quante più informazioni possibili. Come abbiamo fatto noi, vorremmo faceste anche voi, sfogliando pagina dopo pagina e fermandovi negli stand che hanno presentato i prodotti più innovativi. Se poi voleste anche prendere coscienza degli eventi che hanno orbitato in questi ultimi giorni attorno alla Mela, un'intera sezione di questo numero di *Applicando* è stata pensata proprio per voi. Accomodatevi dunque nel primo *cablecar* libero e lasciatevi guidare. ■



INK BOULEVARD

Font sempre in ordine

Suitcase è uno strumento di lavoro molto utilizzato nel settore grafico ed editoriale, soprattutto da chi si ritrova ad avere a che fare con molte font e quindi ha la necessità di catalogarle e gestirle con praticità ed immediatezza. In occasione del MacWorld è stata presentata l'ultima versione (targata 3.0) di questa utility, con diverse novità. Prima di tutto, Suitcase 3.0 è ora in versione nativa e supporta QuickDraw GX. Inoltre, l'interfaccia è stata ridisegnata, mentre eventuali conflitti fra font che utilizzano il medesimo numero ID vengono rivelati e, quando possibile, risolti automaticamente; infine, con il programma della **Symantec** (tel. 02/55012266) viene gestita anche la compressione dei font. Altra novità della Symantec è la versione per Newton di Act!, un programma per la gestione dei contatti e delgi indirizzi. □



Mille stampanti in linea

Il MacWorld è sato foriero di novità da parte della ***GDT Softworks*** *(distribuita in Italia da Soluzioni Informatiche Avanzate, tel. 0332/ 2860795). Per iniziare, è ora disponibile la versione 3.0 di PowerPrint/LT, una utility hardware e software per utilizzare oltre un migliaio di diverse stampanti per il mondo Dos/Windows con Mac. Questa release permette di stampare su periferiche connesse in una rete Novell Netware ed è nativa per Power Mac. Sempre dalla società canadese arriva anche PrintExtras, una collezione di utility per la stampa che contiene quattro applicativi: Toner Tuner controlla la quantità di toner o inchiostro; Print Logger, prepara dettagliati report dei lavori in corso di stampa; Working Print Stamper consente di inserire in automatico sulle pagine informazioni per l'identificazione; Working WaterMarker, infine, gestisce la stampa dei watermark: loghi, scritte o sfondi che verranno impressi sulla carta in grigio chiaro, sovrapponendosi al contenuto del documento vero e proprio.* □

Colori separati e... corretti

Anche al MacWorld **Scitex** (tel. 02/ 2625977) ha continuato ad ampliare la propria offerta di prodotti che coniugano l'alta qualità tradizionale della casa israeliana con un approccio al mercato più rispondente alle esigenze dell'utente tipico del mondo Dtp. In particolare, è stato presentato a San Francisco un nuovo software per Power Mac, ResoLUT PS/W, per la correzione del colore e la separazione.

Il programma accetta in input immagini da diversi tipi di periferiche e in vari formati, provvede alla correzione colore e alla separazione, il tutto con una qualità che, secondo quanto dichiarato dalla casa, non ha nulla da invidiare a quella delle soluzioni "high-end" proposte dalla stessa società. □

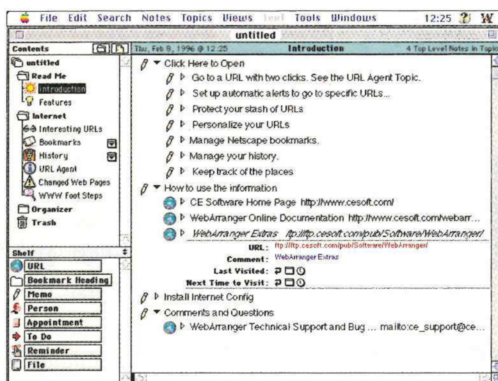
Oltre la laser

La LaserMaster (distribuita in Italia da LaserType, tel. 02/93550116) mostrava a San Francisco il meglio della sua ultima produzione. Da citare è sicuramente DisplayMaker Express, stampante a colori per grandi formati (larghezza della carta fino a 54 pollici) che utilizza la tecnologia phase-change, con pigmenti a stato solido che garantiscono un'alta qualità delle stampe e una ottima durata. Seconda novità è ColorMark Pro 1600 Print Server, un Rip che utilizza un processore superscalare con frequenza di clock di 166 MHz ed è dotato di 64 Mb di memoria Ram. Ancora, un breve accenno a DirectPlate 1800XL-O, una periferica per il computer to plate (cioè la stampa diretta delle lastre da computer) con una risoluzione di 1.800 dpi. □



Il browser ben temperato

*Allo stand **CE Software** (distribuita in Italia da Alias, tel. 0432/69417) veniva mostrato, tra gli altri prodotti (ricordiamo QuickMail, giunto alla versione 3.5), WebArranger, un programma per tenere sotto controllo le informazioni provenienti da Internet, ed in particolare le pagine Web. Grazie a WebArranger, è possibile per esempio controllare se una pagina Web di nostro interesse è stata aggiornata dall'ultima volta in cui l'abbiamo consultata, creare archivi di indirizzi E-mail o organizzare con razionalità i bookmark.* □



WebArranger è uno strumento utile per evitare di "perdersi" nell'universo Internet

Internet a tre dimensioni

Virtus **(tel. 001/800-8478871) ha realizzato un browser tridimensionale per Internet che utilizza lo standard VRML (Virtual Reality Modeling Language) e si aggancia a browser standard come Netscape. Grazie a questa applicazione, disponibile e distribuita gratuitamente nelle versioni per Mac, Power Mac e Win 95 all'indirizzo *http://www.virtus.com/*, è possibile navigare all'interno di file presenti sul Web che sono stati realizzati con un programma di modellazione 3D in grado di esportare in formato VRML.** □

INTERNET PLAZA

Web animato

Il sogno di vedere le pagine Web animarsi sotto ai nostri occhi mentre le si carica da Internet sta diventando più vicino alla realtà grazie ad un software realizzato dalla **DeltaPoint** (tel. 001/408-6484000): WebAnimator. Il sistema è composto da due parti principali: un tool per la realizzazione delle pagine Web e un player per potervi accedere, che comprende sia un plug-in gratuito per Netscape sia una applicazione stand alone. Il problema principale che finora ha impedito alle animazioni di poter essere viste in tempo reale è l'eccessivo tempo di caricamento di un file, che DeltaPoint sembra aver risolto grazie ad una tecnologia di disegno vettoriale. □

Dati in rete

***Claris** (tel. 02/273261) ha annunciato al MacWorld la disponibilità negli Stati Uniti di FileMaker Pro Server 3.0, naturale complemento alla versione stand alone già presente da qualche mese sul mercato. Rispetto alla release 2.1 le modifiche sono sostanziali: sono supportati 300 file sull'host rispetto ai 16 della versione 2.1 e 100 utenti collegati in rete. Gli amministratori del network inoltre possono effettuare varie operazioni sui file presenti, tra cui effettuare backup programmati e inviare messaggi personalizzati agli utenti client. I protocolli di rete supportati da Claris FileMaker Pro Server 3.0 sono AppleTalk, IPX/SPX e, tramite OpenTransport 1.1, TCP/IP.* □

NETWORK STREET

Connettersi via PCMCIA

Novità interessanti da parte di Motorola **(tel. 02/82201) nell'ambito dei prodotti per la connettività in remoto. In particolare, la casa madre dei processori di Mac era presente a San Francisco con diverse schede PCMCIA, la più interessante delle quali si chiama Mariner e abbina le funzionalità di modem/fax a 28.800 baud con la connessione Ethernet via 10BaseT. Sorella minore di Mariner è invece Montana, modem/fax PCMCIA senza le funzionalità di connessione in rete.** □

WACOM E APPLE

MAC

INSIEME PER UNA FANTASTICA OFFERTA!

ACQUISTA UN APPLE MACINTOSH PERFORMA E AGGIUNGI

L.90.000*

PER RICEVERE LA TUA ARTPAD II CON DABBLER



Fino al 30 MARZO acquistando un Apple Performa completo di Monitor e, aggiungendo solo L. 90.000*, riceverai:

- ArtPad II: la favolosa tavoletta grafica, che ti permette non solo di creare illustrazioni a mano libera, ma anche di arricchire i tuoi documenti in modo semplice e creativo.
- Ultrapen Eraser: facilissima da usare: è come avere in mano una matita con la gomma per cancellare!
- Dabbler: il fantastico software di grafica a colori che ti permette di scatenare la tua fantasia!

Lisa, per esempio, disegna magliette per i suoi amici e... crea biglietti d'auguri per esprimere ciò che le parole non possono dire...

Il piccolo Marco, invece, si diverte a inventare bellissime storie con fumetti disegnati da lui! Anche tu, come loro, con ArtPad II puoi dare spazio alla tua creatività.

Non lasciarti sfuggire questa straordinaria occasione!

Contatta subito per ulteriori informazioni un Centro Apple Autorizzato da Delta, oppure telefona allo 0332/803.354.

* Prezzo Iva esclusa.
La promozione è valida fino ad esaurimento scorte

WACOM

HOTLINE 90 GIORNI GRATUITA

MAC	0332/803.251
PC	0332/803.252
Fax	0332/425.725
BBS	0332/860.397

Sede: Via Brodolini, 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/803.111 - Fax 0332/860.781

Filiali: Roma - 00131 Tecnocittà
Tel. 06/419.01.41 - Fax 06/419.05.41
Triveneto - 31057 Lanzago Silea (Tv)
Tel. 0422/461.010 - Fax 0422/460.990
Toscana e Umbria - 50100 Firenze
Tel. 055/422.31.11 - Fax 055/414.855

Agenzia: Puglia e Basilicata
Tel. 0337/932.085 - Fax 080/503.50.52

Delta
DISTRIBUZIONE
Divisione INFORMATICA



Distributore Apple

detti & controdetti

MULTIMEDIA AVENUE NORTH

Il video compresso...

*Un nuovo strumento software per la compressione video digitale è stato realizzato dalla **Horizons Technology** (tel. 001/800-8283808). Si tratta di Power!Video Handyman, e comprende tre principali funzionalità: una interfaccia utente che consente di gestire operazioni di ridimensionamento del filmato video e conversione del frame rate; un convertitore bidirezionale tra i formati video RIFF Avi e QuickTime, che consente anche di inserire nel video il codice per la sincronizzazione SMPTE; applicazioni per la compressione ottimizzata del filmato.* □

...e catturato

***Radius** (distributore italiano Modo, tel. 0522/504111), dopo aver abbandonato il business dei cloni, ha intenzione di rifocalizzarsi su quello che per anni è stata la sua fetta di mercato principe: le schede video e i monitor. A conferma di questa tendenza, è stata annunciata al MacWorld la prossima disponibilità di una versione per bus PCI della scheda per la cattura di immagini televisive a pieno schermo e in tempo reale Video-Vision Studio. La nuova versione PCI dovrebbe avere un prezzo di vendita al pubblico negli Stati Uniti inferiore a 4.000 dollari.* □

LCD con gli occhi a mandorla

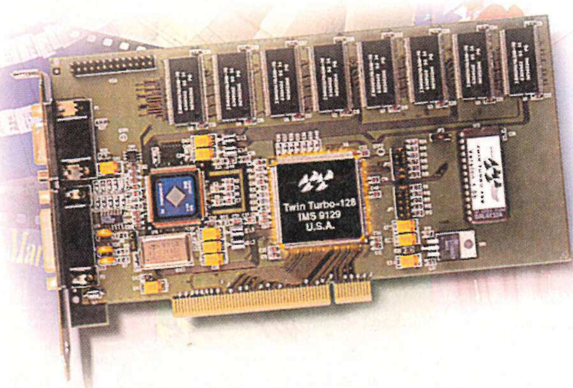
La Sharp **(tel. 02/895951) esponeva al MacWorld pannelli LCD e proiettori che utilizzano tale tecnologia. Nel dettaglio, le novità sono tre: QA-2500, pannello a cristalli liquidi collegabile sia a Mac che a Pc, con una**



Il proiettore LCD ad alta luminosità Sharp XG-E1000U

risoluzione di 1.024 x 768 pixel a milioni di colori e con una diagonale di 10,4 pollici; XG-E1000U, proiettore video-computer (supporta l'input nei formati Pal, Secam, NTSC, VGA e Macintosh) con risoluzione di 640 x 480 punti o 500 linee di scansione televisive ed una luminosità di 4.000 lux; XG-E650UB Mark II, un altro proiettore le cui caratteristiche di punta sono le dimensioni ridotte: il peso è infatti di 9 chilogrammi. □

128 bit di grafica



La scheda grafica TwinTurbo-128M della Integrated Micro Solutions, dotata di un bus interno a 128 bit

Nell'ambito delle espansioni per i Mac dotati di bus PCI, parliamo ora di TwinTurbo-128M, una delle schede proposte dalla californiana **Integrated Micro Solutions** (tel. 001/408-3698282) che, grazie al bus interno a 128 bit, viene presentata come «una tra le più veloci schede grafiche mai realizzate per Power Mac». TwinTurbo-128M può essere fornita in opzione con un decoder MPEG software. □

MULTIMEDIA AVENUE SOUTH

Fotografie digitali

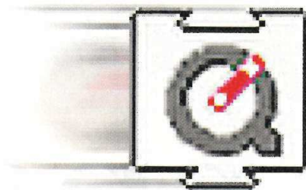
Al MacWorld un settore che ha dimostrato una vivacità notevole è stato quello delle macchine fotografiche digitali. Da parte del colosso Kodak **(tel. 02/660281) è stato presentato un nuovo modello, denominato Digital Science DC50, che unisce ad un prezzo di vendita interessante (sotto i 1.000 dollari) una qualità fotografica buona, pur con tutte le limitazioni che ancora caratterizzano le fotocamere digitali a basso costo. L'ottica montata sulla DC50 è un obiettivo zoom 3x comandato a motore, con messa a fuoco automatica, otturatore con tempi da 1/16 a 1/500 di secondo, esposizione automatica e flash. La risoluzione è di 756 x 304 punti, mentre la profondità colore è di 24 bit. La memoria interna è di 1 Mb, ma la fotocamera può essere dotata di un hard disk su PCMCIA per immagazzinare un maggior quantitativo di immagini. Il modello proposto da Kodak consente di memorizzare da 28 a 92 immagini a seconda della risoluzione.** □



Kodak Digital Science DC50 è la nuova fotocamera digitale della casa americana, capace di catturare immagini a 24 bit con una risoluzione di 756 x 304 punti

Turbo QuickTime

Dalla **ATI Technologies** (tel. 001/905-8822600) arriva una nuova scheda acceleratrice PCI per compiti di grafica e multimedia: Xclaim MM. Possibilità



di connessione diretta con una videocamera o un videoregistratore, gestione di filmati QuickTime a pieno video in full-motion e accelerazione QuickDraw sono le caratteristiche principali di tale scheda, che gestisce milioni di colori fino ad una risoluzione di 832 x 632 punti. Xclaim MM può essere inoltre espansa con altri 2 Mb di VRAM (per avere milioni di colori anche alla risoluzione di 1.152 x 870), con un sintonizzatore Tv esterno e con una scheda per il decoding MPEG. □

Il catalogatore di CD

Avete mai provato a trovare un file in una raccolta di 40 CD-ROM di shareware, aprendo tutte le cartelle una per una? Finora ci sarebbe voluta la pazienza di un amanuense, ma grazie ad una utility della ***Insignia*** *(distribuita in Italia da Modo, tel. 0522/504111), CD Directory, questo problema potrebbe essere risolto. CD Directory consente di catalogare la propria collezione di CD in un'unica cartella, all'interno della quale tutti i CD con i loro file vengono organizzati come "dischi virtuali". Con un semplice doppio clic, il programma si occupa di richiedere l'inserimento del CD giusto.* □

Programmare (è) un gioco

Tra i molti libri proposti da Addison-Wesley **(tel. 02/70631593), uno ha particolarmente attirato la nostra attenzione: *Sex, Lies, and Video Games: How to Write a Macintosh Arcade Game*. Questo libro, che si rivolge sia ai programmatori più esperti sia ai semplici hobbisti, spiega in un linguaggio chiaro e divertente come realizzare senza troppa fatica semplici arcade per Mac. Al libro è incluso anche un dischetto, che contiene diversi esempi.** □

CHI STAMPA DA SÈ, STAMPA PER A3

GCC TECHNOLOGIES

Serie Elite XL

Stampanti laser di grande formato (A3) adatte ad un utilizzo in ambiente Grafico-Editoriale



GCC ha realizzato per tutti i professionisti delle arti grafiche le stampanti laser **XL808**, **XL1208** e **XL1208S** che rispondono alle loro principali esigenze:

Sei un tipografo il cui lavoro è di tipo commerciale?
Realizzi inviti per discoteche, volantini a 1 o 2 colori, carta intestata ecc. allora con la XL1208 potrai fare addirittura le separazioni in quadricromia senza ricorrere alla fotounità.

Hai una serigrafia?
Se stampi lineature inferiori ai 75/80 lpi allora i 1200 punti della Elite XL1208 saranno sufficienti per i tuoi impianti.

Hai uno studio grafico?
Potrai ottenere bozze incredibili oppure fornire le pellicole dei testi con la Elite XL808

Devi stampare in A3 con i crocini?
La Elite XL1208 SuperSize, con un formato carta di 305x508 mm, ti darà il massimo, anche nel formato!

STAMPA A3 "AL VIVO"

RESA OTTIMALE ANCHE SU TRASPARENTI
Grazie al software di GCC è possibile ottenere la massima qualità anche sulle pellicole per la stampa

ACCUGRAY™
Sofisticato algoritmo *esclusivo GCC* che ottimizza i grigi compensando la risposta non-lineare delle stampanti PostScript™

MULTIBUFFER RENDERING
Permette di elaborare un documento mentre un'altro è in corso di stampa (SI RISPARMIA il 25% del tempo)

COMPRESSION BITMAP
per stampare pagine A3 con la RAM fornita

ALL PORTS ACTIVE
Stampa in ambienti misti Macintosh, Windows, Unix TCP/IP

Caratteristiche	XL808	XL1208	XL1208 S
RISOLUZIONE	800x800	1200x1200	1200x1200
RAM	12MB	24MB	32MB
POSTSCRIPT™	level 2	level 2	level 2
PLC 5 - HP/GL	SI	SI	SI
ETHERNET - TCP/IP	SI	SI	SI
F.TO DI STAMPA (cm)	29.5x44	29.5x44	29.7x49
FORMATO CARTA	A3/Tabloid	A3/Tabloid	30.5x50.8
ACCUGRAY™	SI	SI	SI

Non possiamo raccontarvi tutti i prodigi delle stampanti GCC, ma potrete richiederci ulteriori informazioni.



SENZA ACCUGRAY





CON ACCUGRAY

ADL AMERICAN DATALINE

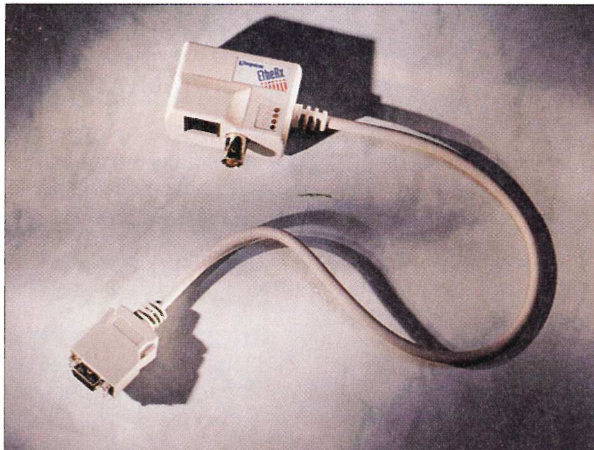
HIGH END SOLUTIONS

American Dataline S.r.l
Via della Resistenza, 38/B
31038 Paese (TV)
tel. 0422/451150 fax 0422/451183
E-mail: adlsales@gpnet.it

SI desidero ricevere una prova di stampa
su: ❑ carta ❑ trasparente
della stampante: ❑ XL808 ❑ XL1208 ❑ XL1208 S
Cognome/Nome - Ditta
Telefono e Fax
Città

340 Megabyte su PCMCIA

Tra le novità **Kingston Technology** (tel. 001/714-4352615) ricordiamo un hard disk su PCMCIA tipo III della capacità di 340 Mb, chiamato DataPak 340. Le prestazioni dichiarate dalla casa per questa unità sono: tempo di ricerca medio di 10,6 ms, transfer-rate di 5,7 Mb al secondo, consumo di 0,005 Watt nelle modalità sleep e standby e di 1,3 Watt durante il funzionamento. Ricordiamo inoltre il transceiver Kingston AAUI Ethernet, che consente di collegare un Mac dotato di presa AAUI (Apple Attachment Unit Interface) ad una rete Ethernet in standard 10BaseT e 10Base2. □



Il transceiver Kingston AAUI Ethernet consente di collegare i Mac a reti Ethernet 10BaseT e 10Base2

Lettore automatico

OCR è l'acronimo di Optical Character Recognition. Con questo nome si designano quei programmi che consentono di "leggere" tramite uno scanner delle pagine da libri, riviste, ecc. e le trasformano in file di testo. Dalla Xerox **(dtribuito in Italia da Ntg, tel. 02/8242541) arriva una novità in questo campo: TextBridge 3.0 Professional Edition, un programma OCR, scritto in linguaggio nativo per Power Mac, che utilizza un motore di riconoscimento progettato direttamente dai laboratori della società di Palo Alto: DocuRT (Document Recognition Technology). TextBridge 3.0 supporta anche testi italiani mentre, grazie ad una tecnologia chiamata Instant Access Ocr, i testi riconosciuti vengono inseriti immediatamente in documenti realizzati con i più comuni elaboratori di testo.** □

TERMINAL

Il removibile da 1,3 giga

In primavera dovrebbe essere disponibile la versione definitiva di un nuovo driver per cartucce removibili di cui **SyQuest** (tel. 0033/1-47129191) ha presentato il prototipo durante MacWorld: SyJET. Questa unità utilizzerà cartucce da 3,5 pollici della capacità di ben 1,3 Gigabyte, avrà un'estetica "slim" e, secondo quanto dichiarato dalla casa, performance di tutto rispetto: transfer rate di 4 Mb al secondo e tempo di ricerca medio inferiore a 11 millisecondi. Una tecnologia particolare consentirà inoltre di incrementare il transfer-rate minimo, in modo da poter utilizzare questa periferica anche per utilizzi che richiedono velocità di trasferimento particolarmente alte, come il video digitale. ■

18 buche virtuali

Un piccolo accenno merita anche il programma per la simulazione del gioco del golf prodotto dalla Access Software **(tel. 001/800-8004880): Links Pro, disponibile sia in versione su dischetto sia su CD-ROM. Il software è in versione nativa per PowerPC, e la versione CD-ROM comprende due campi (modellati su percorsi realmente esistenti), un *caddie* che allieta le partite con i suoi interventi comici, effetti sonori digitali e la possibilità di giocare in rete.** □



Questa pagina vale fino a 1.200.000 lire

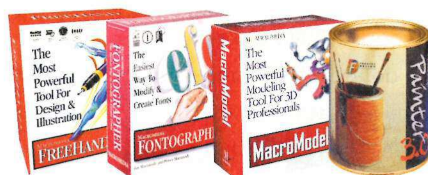




Apple PowerMacintosh 7500
con Garanzia Globale Apple



MACROMEDIA Graphic Design Studio



Macromedia FreeHand 5.0
Il programma leader per la grafica creativa, il design e le illustrazioni

Macromedia Fontographer
Lo standard di mercato per la modifica o la creazione di font

Macromedia MacroModel 1.5
Modellatore tridimensionale ideale per la grafica ed il multimedia

Fractal Design Painter
Simula gli strumenti di disegno tradizionali con la possibilità di variare l'effetto a seconda del tipo di carta su cui si disegna

Configurazione A): Apple PowerMacintosh 7500, 100 Mhz,8MB RAM, 500 MB HD, lettore CD 4X, Monitor Apple 17" (1710) + Macromedia Graphic Design Studio **L.9.190.000***

Configurazione B):Configurazione A con Monitor Apple 20" TCO **L.11.190.000***

Configurazione C): Apple PowerMacintosh 7500, 100 Mhz,16MB RAM, 1 GB HD, lettore CD 4X, Monitor Apple 17" (1710) + Macromedia Graphic Design Studio **L.10.570.000***

Configurazione D): Configurazione C con Monitor Apple 20" TCO **L.12.570.000***

*I prezzi di tutte le configurazioni sono tastiera e IVA esclusa. Promozione valida fino al 30/03/96

Spedire questo coupon o inviate un fax a : **MODO** Distributore Apple Computer
Via Masaccio,17 - 42100 Reggio Emilia Tel.0522/504111 Fax 0522/504132

- ❑ Desidero ricevere maggiori informazioni.
- ❑ Desidero ricevere una visita di un vostro rivenditore.
- ❑ Desidero ricevere l'indirizzo del rivenditore MODO a me più vicino.

Ditta ____________________

Nome e Cognome ____________________

Indirizzo ____________________

Città ____________ CAP ____________ PR ____________

Telefono ____________ Fax ____________

Applicando Marzo '96 Apple+Macromedia

Presentando questo coupon al vostro Rivenditore di fiducia avrete la possibilità di usufruire dei prezzi speciali indicati in questa pagina.

Nota per il rivenditore: allegare questo coupon all'ordine MODO.
La promozione non è cumulabile. Promozione valida fino al 30/03/96.

Tutti i nomi e i marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori

®MODO
Apple Computer Division

Apple Computer

MODO Srl
Filiale di Milano
Via Goldoni,15 - 20093 Cologno Monzese
Tel.02/27303280 Fax 02/27303290

MODO Srl
Una società del Gruppo IRET
Via Masaccio,17 Reggio E.
Tel.0522/504111 Fax.0522/504222

MODO Srl
Agenzia di Romac/o Trainform
Via della Villa di Lucina,38 - 00145 Roma
Tel.06/5412411 Fax06/5411279

detti & controdetti

Macintosh news

a cura
di Luigi Conti

Shining server

Arriva un nuovo server targato **Apple** (tel. 02/273261). Nome in codice Shiner: si tratta di una famiglia di Network Server contraddistinta dalle sigle 500 e 700, a seconda della dotazione interna. Novità: il sistema operativo è l'AIX, scelta dettata dal numero di applicazioni disponibili su questa piattaforma e dalla possibilità di questo sistema di gestire macchine con più di un processore (ai server della serie Shiner si possono difatti aggiungere altre CPU). È probabile che Apple decida anche di rilasciare una versione del proprio MacOS per queste macchine. Prezzi, ancora orientativi: sui 20 milioni il 500 e sui 30 il 700. Oltre a questo server Apple ne ha rilasciati altri due per il workgroup: il 7250/120 e l'8550/132. Il primo è dotato di un processore 601, 256 Kb di cache livello 2, 16 Mb di RAM, Hd da1,2 Gb, CD 4x, 3 slot PCI, bus interno SCSI e 1 Mb di VRAM. Il secondo ha una CPU 604, cache livello 2 da 512 Kb, 24 Mb di RAM, Hd da 2 Gb, CD 4x, 3 slot PCI, bus interno fast SCSI-2, 2 Mb VRAM e può essere dotato di un drive DAT. □



Modello	500/132	700/150
Processore	604/132	604/150
Aggiunta CPU	si	si
L2 cache	512 K	1 Mb
RAM	32-512 Mb	32-512 Mb
PCI	6	6
Immagaz. dati	7 device (dischi 24 Gb)	9 device (dischi 32 Gb)

*Solaris, l'ambiente operativo di **Sun Microsystems** (039/60551) è arrivato alla versione 2.5. È già disponibile su piattaforma Intel e SPARC (Scalable Processor Architecture), mentre una versione per PowerPC (probabilmente una beta) è attesa per metà '96. Intanto Sun prosegue la sua strategia di allargamento della base di*

Sorge un nuovo Solaris

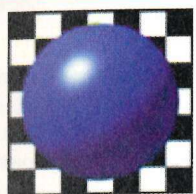
Java, il linguaggio di programmazione specificamente pensato per Internet: è in avanzata fase di sviluppo un piccolo terminale, il cui prezzo si aggirerebbe sui 500 dollari, che permette di navigare nella Rete sfruttando al meglio i siti che contengono elementi costruiti con questo programma.

MacOS su IBM

Apple ha dato una dimostrazione di un MacOS funzionante su un prototipo PowerPC Platform (la piattaforma hardware comune su cui dovranno essere in grado di girare una serie di sistemi operativi, dal MacOS all'OS/2 a Windows NT). La macchina era una prototipo IBM con processore 604/132, tastiera e mouse di terze parti. Sul prototipo hanno fatto buona mostra di sé dozzine di estensioni: QuickTime, QuickTime VR, QuickDraw GX e 3D e anche OpenDoc. □

COSE DI QUESTO MONDO

DA OGGI VERSIONE 2.5.2



ElectricImage™

ANIMATION SYSTEM

Devi realizzare delle immagini fotorealistiche per presentare il tuo progetto composto da: 169.123 elementi, di cui 93.935 triangoli, 75.188 quadrangoli, 96 complessi, 96 gruppi per 414.918 coordinate, ombre, riflessioni, trasparenze, 31 texture, 4 luci, in formato 640x480 pt. con un Power Macintosh 9500/132 e 60Mb di RAM per il giorno dopo?
ElectricImage è la tua soluzione.
Impiegando solo 1 minuto e 14 secondi a fotogramma, potrai realizzare, dalle 6 PM alle 8 AM, 736 immagini per la tua presentazione oppure 29,44 secondi di animazione!

ElectricImage è il più sofisticato ed avanzato sistema di rendering ed animazione oggi disponibile per Macintosh: la velocità di rendering e gli effetti applicabili alle animazioni non hanno eguali in ambiente Macintosh e riescono a competere con software operanti su workstation Silicon Graphics. E' il programma ideale per architetti o animatori che nella loro professione chiedono il massimo delle prestazioni. Chi utilizza programmi come ArchiCAD™, Architrion™, Sketch™, Zoom™, Form•Z™, MiniCad™ o qualsiasi altro modellatore o CAD non può non considerare ElectricImage come il suo compagno ideale di lavoro. ElectricImage assicura un perfetto controllo di ogni elemento, potendo intervenire su tutte le variabili relative all'oggetto (accelerazione, spostamento, texture, luce, ecc.). Lo spostamento degli elementi (inclusa la camera) viene effettuato tramite spline tridimensionali, di impiego particolarmente intuitivo, che consentono un controllo rapidissimo ed estremamente preciso dei movimenti sfruttando anche la potenza della cinematica inversa. E' possibile importare modelli tridimensionali da un'ampia serie di modellatori tridimensionali attraverso più di 20 formati di import dedicati; è inoltre possibile utilizzare il modulo Mr. Font per la generazione di scritte. La qualità di output di ElectricImage è superiore al livello broadcast, essendo nato per un utilizzo in ambiente cinematografico.

Ottimizzato per Power Macintosh



Specifiche tecniche:
Numero massimo di poligoni: 30 milioni
Numero massimo di gruppi di modello: 4 milioni
Numero massimo di texture: 4 milioni
Numero massimo di luci: 4 milioni
Tipi di luci: spot, ambiente, radiale, parallela, camera, tubolare
Effetti di luce: glow, nebbia, lens flares (effetto lente)
Ombre: Z buffer - creata da spot, radiale, parallela
Deformazioni di oggetti: arbitrary scale, twist, taper, bend, bulge, arbitrary shear, ripple, strech, linear wave, circular, wave, Beziér
Percorso di movimento controllabile tramite: beziér spline, hermite spline, natural cubic spline, linear
Importazione diretta dei seguenti formati: Architrion II, Cad-3D, Cubicomp, Cyberware, DXF, Dynaware, FACT, Filmroll, Generic, LighWave, MacConcept, Mac3D, Movie.BYU, OFF.geom, OSU.DETail, Phoenix 3D, Sulpt3D, Sketch, Super3D text, Swivel3D, TWGES, VideoScape, Wavefront, ZING, Zoom, 3D Studio, 3D Turbo, 3DGF Binary, OMF (Open Media Framework), 3DMF.

VideoCOM
via Lamarmora, 7
27058 VOGHERA (PV)
Telefono: 0383/366712
Fax: 0383/43899



LA RISPOSTA AL MONDO DELLE WORKSTATION

Colpa di Windows 95!

Malgrado gli incassi in crescita, Corel Corporation (001/613-72288200) ha chiuso l'anno con una perdita di un milione di dollari in rapporto allo stesso ultimo trimestre del 1994. Una parte della colpa della sua magra performance viene data a Windows 95, che non avrebbe venduto quanto anche alla Corel si aspettavano. Corel, difatti, che produce software per grafica e multimedialità, mirava proprio all'estendersi della base installata di Windows 95 e della sua decantata multimedialità per accrescere le sue quote di mercato. □

Scrivi WordPerfect leggi Corel

Alla fine Novell non ce l'ha fatta più. Dopo aver acquistato WordPerfect nel 1994 per 1,4 miliardi di dollari, l'ha rivenduta per circa 200 milioni di dollari.
È stata la canadese ***Corel Corporation*** *(tel. 001/613-7288200) a liberare Novell da quello che stava diventando un peso morto dopo il fallimento della strategia di diversificazione, che l'aveva spinta a spostare la sua offerta in una serie di prodotti di diverso tipo, oltre a quelli di rete. L'accordo prevede il pagamento di 10 milioni di dollari per cassa e la cessione di 113 milioni di dollari in azioni Corel, pari al 20 per cento del totale. Inoltre, Corel si è impegnata a versare un minimo di 70 milioni di dollari in 5 anni come royalty su prodotti Novell che rivenderà nell'integrato di WordPerfect. Corel acquisisce così il word processor WordPerfect, la suite PerfectOffice e il foglio di calcolo QuattroPro. Ora Novell mira a rifocalizzarsi sul networking, mentre Corel intende sfruttare il parco di clienti WordPerfect per allargare la sua base di prodotti multimediali. Dei 6 mila dipendenti che la WordPerfect aveva nel 1994, ridotti poi a 1.200, 700 entreranno in Corel e 500 verranno reimpiegati all'interno di Novell.*

Piccolo grande dischetto

Vita sempre più dura ~~per i~~ dischetti magnetici old style. Il nuovo sistema MCD della francese **Nomaï** (tel. 0033/33-33891626) permette di leggere e scrivere dischi ottici da 3,5" con capacità da 270 e 540 Mb, equivalenti a 400 floppy disk tradizionali.
Il drive ha un transfer-rate di 8,5 Mb/sec e tempo di accesso di 10 msec. Immagazzinano sino a 74 minuti di filmati MPEG o 100 immagini di alta qualità. Durante questo anno Nomaï prevede di lanciare anche un nuovo disco ottico con capacità di 680 Mb, compatibile con il drive già in vendita. □



Un'altra pietra sulla lapide del floppy: il sistema Nomaï legge e scrive magneto-ottici sino a 680 Mb, di dimensioni uguali a quelle dei dischetti magnetici

Attivi nel business

La goriziana Active Software **(tel. 0481/520343), società capitanata da Livio Valdemarin, nome "storico" del mondo Apple in Italia, si è assicurata la distribuzione dei prodotti B&E Software (che ha in corso di sviluppo la versione 4.0 dell'integrato RagTime, funzionante sotto OpenDoc) e Specular International, produttrice del noto programma di disegno tridimensionale Infini-D. Active Software è impegnata anche nella realizzazione di software che si rivolgono al mercato education e SOHO. Il primo programma della serie sarà Easy Type, corso di dattilografia realizzato con Macromedia Director.** □

Intervista a Paolo Bonanni, direttore di Max. *Salvato da un terminatore* Scsi, *si è poi innamorato dei Macintosh*

Macs

di Gianluca Barbaro

MepTobel@eworld.com

Vecchia conoscenza di Applicando, *ormai latita nella grande Rete*

Quando quasi due anni fa partì nel gruppo Rcs (Rizzoli - Corriere della Sera) il piano d'informatizzazione del sistema editoriale ci fu chi storse il naso e chi, al contrario, mostrò entusiasmo per la scelta operata: Macintosh, ovunque.

Al centro della mini rivoluzione fu posto *Max*, mensile di moda e tendenza orientato al mondo maschile. I motivi della scelta risiedevano nel ricercato contenuto grafico della rivista, in un qualificato pool di grafici, e in un vice direttore, Paolo Bonanni, che di computer, nella divisione Periodici di Rcs, forse ne sapeva più di tutti.

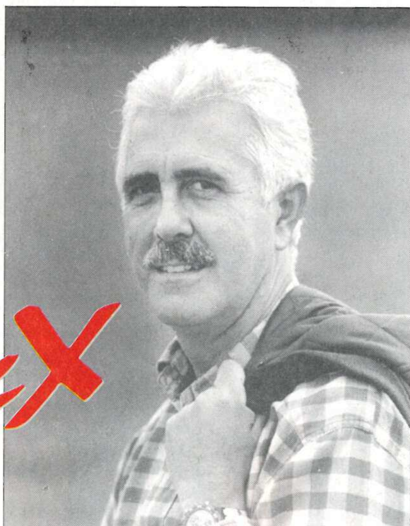
Proprio lui (45 anni, da 17 giornalista professionista, velista, istruttore di sub, ex calciatore) da 8 mesi direttore di *Max*, ci illustra il sistema editoriale con una punta di mal celata soddisfazione: «Eravamo contenti di fare da rivista pilota sia perché per i grafici era un'opportunità di qualificazione professionale, sia perché processiamo circa 500 immagini a numero: con l'informatizzazione dei processi siamo diventati la rivista con il contenuto grafico più evoluto».

Paolo Bonanni è un appassionato di computer. La sua è «una lunga storia di upgrade», dal primo Zx Spectrum all'attuale Quadra 650 («20/500», precisa), passando dallo storico Commodore 64 executive, da tre compatibili IBM (Xt, At e 386), e da un Classic, suo primo Mac. Da utente smaliziato, però, si lamenta: «A me il computer è sempre servito per lavorare, ma c'è sempre qualcosa che non funziona. Una delle cose che mi ha salvato la vita è stato un terminatore Scsi attivo, perché la mia catena Scsi non voleva proprio saperne di funzionare». Il software invece «in Italia costa troppo. Oltre che personalmente, anche qui in Rizzoli ho fatto acquistare dei programmi negli Stati Uniti: la versione internazionale va benissimo e costa meno». Perché gestire una rivista di tendenza, anche nei sistemi utilizzati, costa: «Questo crea dei problemi. Il nostro format, che c'impone di avere un continuo aggiornamento software e hardware, finisce per far saltare i budget preventivati, cosa che alle altre riviste non accade».

Il sistema editoriale di *Max* si basa su Quark Xpress e su un Xtension di Apple: Quark Dispatch. I materiali pubblicati, testi e immagini, vengono gestiti con un sistema che sa molto di posta elettronica, orientato all'impaginazione.

I materiali da lavorare, ricevuta una prima elaborazione, vengono inviati dal redattore ai grafici, che glieli restituiscono impaginati: ultime correzioni e il tutto è inviato in tipografia per la pellicolazione. In redazione ci sono sei postazioni grafiche, basate su Power Macintosh 7100, e sei postazioni per i redattori, su LC 475. Due scanner Sharp e Agfa, alcuni SyQuest e magneto ottici, monitor dai 16 pollici in su, una manciata di lettori Cd e un server, il tutto collegato in Ethernet, completano il sistema. Prossimo passo: la cattura di immagini Tv satellitari da pubblicare direttamente sulla rivista, mentre «bisogna pensare a fare prodotti su Cd, andare su Internet», progetto in attuazione sul sito di Rcs (*http://globnet.rcs.it/*). ■

max



Paolo Bonanni, direttore di *Max*, è stato uno degli animatori dell'informatizzazione dei processi editoriali alla Rcs

detti & controdetti

In viaggio nell'iperspazio grazie al freesoftware scelto appositamente per voi da Appliware

Il mondo come campo di gioco

di Michele Pizzi

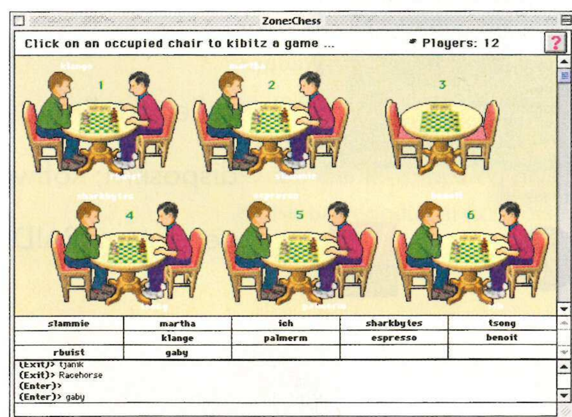
Due dischetti per sette programmi può sembrare poco ma quanto allegato al numero di marzo va valutato in termini di qualità e dimensioni.

In primis, due pesi massimi.

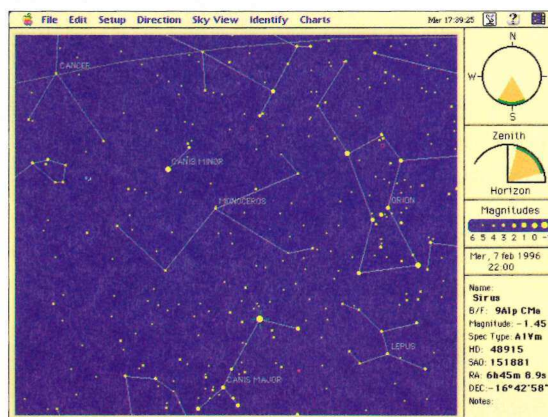
▶Gaming Zone è una splendida interfaccia che allargherà gli orizzonti di chi dedica a scopi ludici una parte del tempo speso davanti al monitor.

Il programma consente infatti di collegarsi via Internet a un server particolare (una Zona di Gioco spersa tra i fili del Cyberspazio), totalmente consacrato a mettere in contatto giocatori sparsi per il mondo, pronti a sfidarsi nei più classici dei giochi da tavolo. Scacchi, Bridge, Go e Hearts (una sorta di Tresette a non prendere) sono i giochi attualmente disponibili ma altri sono in procinto di essere ammessi nell'arena. La rappresentazione dei giochi è assolutamente realistica, permettendo nel contempo di scambiare anche quattro chiacchiere con i partecipanti, curiosare tra i tavoli e combinare una sfida anche appartati in un angolo.

Rimanendo tra gli spazi siderali, ma su più serie sponde, ▶MPJAstro consente di scrutare il cielo e raccogliere informazioni su tutti i corpi celesti di luminosità compresa entro le 6 magnitudo. Questo ricco e accattivante planetario costituisce un'ottima occasione per un approccio alla scoperta della volta celeste, potendo visualizzare con rapidità -e con dovizia di scelta, in relazione a posizione dell'osservatore, angolazione della visuale e momento di osservazione- pianeti, costellazioni e per-



Il più grande campo di gioco che possiate immaginare è su Internet, prendete posto al tavolo o sbirciate dietro le spalle di qualcun altro...



Per chi non mastica l'astronomia a colazione ma non ne sfugge comunque al fascino, ecco la Galassia a portata di Macintosh

Quando lo shareware impera.

Largo al software d'autore! Con l'uscita di PageMill, il software per la costruzione di pagine Web in HTML, Adobe (tel. 039/65501) si premura di far notare nelle info che "è compatibile con Aaron 1.1.3". Se persino un grande produttore come Adobe si premura di garantire la compatibilità dei suoi prodotti con la celebre estensione, questo è il segno definitivo che lo shareware di qualità ha ormai acquisito dignità assoluta. E noi gli corriamo appresso per conto vostro.

sino corpi astrali più particolari e meno evidenti, come gli oggetti di Messier.

I lettori più interessati saranno inoltre lieti di sapere che la registrazione del programma shareware presso l'autore dà diritto a ricevere su dischetto un database supplementare, contenente i circa 50.000 corpi celesti di luminosità compresa tra 7 e 8,2 magnitudo, oltre a una serie di 32 splendide immagini fotografiche digitalizzate a 24 bit.

Strisce di penisola

Ma scendiamo a terra e torniamo in Patria, per parlare dello shareware del mese in lingua italiana.

▶Control Strip Menu è un ottimo modulo per Strisce di Controllo, destinato a gestire in punta di mouse e senza aprire tonnellate di finestre, il lancio e lo spostamento di file e applicazioni. Per chi ha già apprezzato la praticità di questi strumenti, il modulo costituirà un apprezzabile valore aggiunto. Chi utilizza attualmente le strisce a mezzo servizio troverà un'ampia documentazione, una volta tanto non in inglese, per sviscerare in modo esaustivo cosa sono e come usare al meglio le Strisce di Controllo.

Gli ultimi, quelli che ancora sono risultati immuni al nostro insistente martellare sui prodigi di questa utility, si affrettino a procurarsi i programmi di gestione delle Strisce, più volte inseriti tra i solchi digitali di *MacDisk* prima e di *Appliware* ora.

MIDI Mini Appliware

Non si vive di sole immagini.

Pertanto, ecco due programmi indispensabili per chiunque macini musica per il tramite del Macintosh.

▶SoundApp è quanto di meglio offre il mondo dei programmi non commerciali per l'ascolto di suoni in una miriade di formati diversi: SoundCap, SoundEdit, AIFF, Windows Wave, SoundBlaster VOC, Amiga IFF, MOD, .au, nonché i suoni di System 7 e altri ancora. Oltre a tutto questo, SoundApp è in grado di convertire questi formati in file AIFF, Wave o System 7 Sound. In più, è assolutamente freeware!

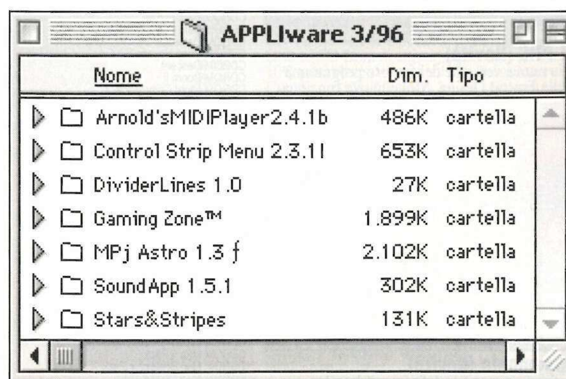
Per i più raffinati e creativi, ecco infine una vera e propria chicca: ▶Arnold's Midi Player, un riproduttore di file MIDI per fare ascoltare le proprie composizioni artistiche a domicilio, anche a chi non possiede un'interfaccia dedicata alla musica.

Ma AMP non è solo questo (il che già sarebbe un piccolo miracolo), consentendo anche la riproduzione dei file in background, di associare a piacere a ciascuna traccia musicale gli strumenti presenti nella libreria QuickTime Musical Instruments e visualizzando il risultato sul monitor, in modo da permettere persino di cimentarsi in un gustoso karaoke casalingo (o da ufficio, per i più esibizionisti).

Ultimi della lista

Ma non per questo di qualità inferiore. Le due piccole utility rimaste al fondo del dischetto sono infatti pensate per chi non è mai soddisfatto delle funzioni presenti nel software "ufficiale", permettendo di aggiungere nuove opzioni all'uso di Quark XPress (▶Stars & Stripes) e, più genericamente, del Menu Apple (▶Divider Lines). ■





MacPoint

Established since 1990

s.r.l. Viale Certosa 182 - 20156 MILANO



Punto Vendita Autorizzato Apple

altre offerte presso lo ShowRoom
9.30~12.30-15~19

Software

Tutti i mesi negli Specials del mese troverai prodotti a prezzi ancora più straordinari.

499 mila **Novità**

Upgrade da 2.1 **199.000**
Trade Upgrade **299.000**

FileMaker Pro 3.0 ing. (Novità)
Il più popolare database Mac oltre a mantenere la proverbiale facilità di interfaccia integra un motore relazionale che lo rende ancora più efficiente e professionale

89 mila **Novità**

CDROM Marathon II (Novità)
L'avventura continua. Dopo lo strepitoso successo di Marathon, la versione II offre nuove e più esaltanti esperienze tra scenari spaziali e sottomarini imaginari

67 mila **Novità** **Best Action/Arcade Game for 1996**

CDROM IceBraker (Novità)
150 diversi livelli progressivi di gioco. La distruzione delle piramidi cattive. QuickTime 2.1, QuickTime PowerPlug2.1 Sound manager 3.1 forniti. Minimo 68030, meglio 68040

739 mila **Novità**

Painter 4 PPC (Novità)
Painter 4 è la nuova versione del famoso programma di pittura della Fractal Design. Molte nuove funzionalità tra cui *Internet Graphics* per creare immagini Web

84 mila **Novità**

Johnny Mnemonic (Novità)
"Killer Interface", questa è la definizione data da Computer Gaming World. "The best Film action in a game yet". Vale la pena di possederlo? A voi decidere.

Software

Super Promozionale

Claris Resolve ital	39.000
Cumulus	59.000
LetraStudio	59.000
DayMaker ital	29.000
Animation Works	39.000
Ofoto	39.000
Omnipage Pro	59.000

prezzi applicabili solo per acquisti con altri prodotti sino ad esaurimento scorte

Giochi e didattica

A-10 Attack	96.000
Big Horn Country Club	36.000
Bridge Deluxe With Omar Sharif	76.000
Carriers at War II V1.02	91.000
Castles:Siege & Conquest	73.000
Chessmaster 3000	58.000
Civilization	50.000
Eric's Ultimate Solitaire	69.000
F/A 18 Hornet: Korean Crisis (& upg.a F/A18 2)	64.000
F/A-18 Hornet 2.0 (Fenomenale)	97.000
F117-a Classic	91.000
Firestone Country Club	36.000
Flying Nightmares	90.000
Glider 4.0	51.000
Glider Pro	56.000
Hellcats Mission Over Leyte Gulf	42.000
Hellcats Over The Pacific	82.000
Indiana Jones/ Last Crusade	42.000
Indiana Jones: Fate Of Atlantis	32.000
Lawnmower Man/Mac	56.000
Legend Of Krandia	37.000
Links Pro Mac	86.000
Lode Runner: The Legend Returns	77.000
Loom	42.000
Marathon	77.000
Masters Of Orion	82.000
Microsoft Flight Simulator V4.0	93.000
Out of the Sun/PowerPC	86.000
Pac-in-time V1.0	47.000
Pathways into Darkness	107.000
Pebble Beach	48.000
PGA Tour Golf II	86.000
Poker Solitaire	18.000
Power Poker	67.000
PT Boat Simulator V1.0	32.000
Shanghai II:Dragon's Eye	35.000
Simcity 2000	84.000
Simcity 2000 Scenarios:	26.000
SimCity Classic	48.000
Simcity Classic Graphic Set	26.000
Simtower	67.000
Solitaire Antics	30.000
Spectre Supreme	69.000
Spectre VR	69.000
Star Trek 25th Anniversary	72.000
Star Trek: Omnipedia	96.000
Sub Battle Simulator V1.54	32.000
Super Tetris	36.000
Syndicate	77.000
U-Boat	77.000
Warlords II	82.000
Wolfenstein 3D	55.000

Novità

CDROM Star Wars Rebel Assault II
L'Impero Nascosto
99 mila
Una nuova emozione, ancora più esaltante della prima versione

Giochi e didattica su CDROM

CDROM 3D Ultra Pinball	92.000
CDROM 5 Games in One	96.000
CDROM 7th Guest	96.000
CDROM Absolute Zero	88.000
CDROM Astrology Source	84.000
CDROM Baseball's Greatest Hits	66.000
CDROM Battle Chess 3D Color	96.000
CDROM Beyond the Wall of Stars	100.000
CDROM Brain Dead 13	82.000
CDROM CD Mac Pack	60.000
CDROM Comanche	108.000
CDROM Corpse Killer	105.000
CDROM Crime Patrol	86.000
CDROM Cyberarcade II Collection	69.000
CDROM Cyberwar	97.000
CDROM Dark Forces	102.000
CDROM Dark Forces Novità	102.000
CDROM Darkseed Cyberdreams	61.000
CDROM Deep Voyage	35.000
CDROM Descent	81.000
CDROM Doom II	125.000
CDROM Flight Commander II	93.000
CDROM Flying Nightmares	86.000
CDROM Full Trottle	100.000
CDROM Gabriel Knight	96.000
CDROM Game of Fame Bundle	68.000
CDROM Gus Goes to Cyberopolis	63.000
CDROM Gus Goes to Cybertown	63.000
CDROM Harpoon Classic (War Game)	42.000
CDROM Hell	107.000
CDROM Icebreaker (Special mese)	70.000
CDROM Indiana Jones/ Fate of Atlantis	61.000
CDROM IndyCar Racing II	81.000
CDROM Iron Helix	133.000
CDROM Ishar 3	69.000
CDROM Jewel of the Oracle	88.000
CDROM Johnny Mnemonic (Special mese)	88.000
CDROM Jump Raven V1.0	90.000
CDROM King's Quest Vii	112.000
CDROM Kingdom: The Far Reaches	88.000
CDROM Labyrinth Of Time	107.000
CDROM Links Pro Mac	86.000
CDROM Lode Runner: The Legend Returns	86.000
CDROM Mac 4 Pack	58.000
CDROM Mac Bestseller Pack	71.000
CDROM Mad Dog MCCree	86.000
CDROM Marathon	79.000
CDROM Marathon 2: Durandal (Special mese)	92.000
CDROM Masters Of Orion	82.000
CDROM Metaltech: Battledrome	77.000

60 mila



Il Top Ten delle vendite
10 CD-ROM
TOP TEN MAC
6.000 cadauno

Populous II
PowerMonger
Syndicate
PGA Tour Golf II
PowerPoker
Theme Park
Around World 80 Days
Eagle Eye Misteries London
Chuck Yeager's Air Combat
The Labirinth of Time

CDROM Mtv's Club Dead	82.000
CDROM Myst	100.000
CDROM Next Step : Mars V1.0	51.000
CDROM NFL Official Super Bowl	107.000
CDROM Out Of The Sun	86.000
CDROM Paws	54.000
CDROM PGA Golf Tour III	96.000
CDROM Pirates Gold	105.000
CDROM Power Pete	55.000
CDROM Preview Sampler Display	169.000
CDROM Prince of Persia Collecion	105.000
CDROM Rebel Assault	97.000
CDROM Rebel Assault II (Special mese)	99.000
CDROM Return To Zork	96.000
CDROM Return to Zork with Anthology	103.000
CDROM Rise of the Robots	96.000
CDROM Robinson's Requiem	69.000
CDROM Robot City	103.000
CDROM Sam & Max Hit The Road	61.000
CDROM Secrets of Stargate	61.000
CDROM Secrets Of Stargate Mpc	51.000
CDROM Sherlock Holmes Consulting	35.000
CDROM Simtown	67.000
CDROM Solitaire Antics	67.000
CDROM Spaceship Warlock	58.000
CDROM Star Trek The 25th Anniversary	88.000
CDROM Star Trek:Next Gen/InteractTech Man.	82.000
CDROM Star Trek:Omnipedia	96.000
CDROM Substance Digizine V1.2	40.000
CDROM Super Wing Commander	107.000
CDROM Tetris Gold	75.000
CDROM The Chessmaster 3000	69.000
CDROM The Journeyman Project: Turbo	93.000
CDROM The Lion King Animated	63.000
CDROM The Manhole - Masterpiece	61.000
CDROM The New Oregon Trail	93.000
CDROM The Virtual Murder Mystery	54.000
CDROM Theme Park	86.000
CDROM Triazzle/CD-ROM	42.000
CDROM Warplanes: Modern Fighting	84.000
CDROM Warren Miller's Ski World	82.000
CDROM Welcome to the Future	97.000
CDROM Wing Commander III	104.000
CDROM Wrath Of Gods	75.000
CDROM Xplora 1:Peter Gabriels Secret	109.000
CDROM Zonkers! V1.0	63.000

Grafica & Design

Adobe Illustrator 5.5 PPC	892.000
Adobe Illustrator upgrade 5.5 PPC(Disk&CD)	331.000
Adobe PhotoShop 3.0 PPC(Disk&CD)	1.383.000
Canvas 3.5.3 PPC	606.000
CDROM Vista Pro PPC	178.000
CDROM-Adobe SuperPaint Deluxe 3.5	156.000
CDROM-Print Shop Deluxe CD	182.000
Collage 2.0 PPC	447.000
Corel Gallery V2.0 (Novità)	155.000
CricketDraw III 2.0	222.000
Dabbler 2.0 PPC Novità	146.000
Dimensions 2.0 PPC	307.000
Flying Colors	107.000
Fractal Design Sketcher	124.000
Fractal Design Poser V1.0 (Novità)	215.000
FrameMaker 5.1 (Novità)	1.376.000
FrameMaker 5.1 Upgrade (Novità)	480.000
FreeHand 5.5 PPC Novità	699.000
Infini-D v. 3.0 PPC (Novità)	898.000
Kai's Power Tools 2.1 PPC	283.000
KPT Bryce 1.0 PPC	296.000
KPT Convolver PPC	201.000
MacRenderman/Showplace 2.0	970.000
MacroModel 1.5 PPC(Prezzo Special)	425.000
Omnipage V. 5.0	734.000
Paint Alchemy (Novità)	199.000
Painter 4.0 PPC (Novità)	754.000
Picture Press 2.5	167.000
Persuasion V3.0	159.000
Print Central V4.0 (Novità)	1.277.000
Print Shop Deluxe Companion	81.000
RayDream Designer 3.1 PPC	562.000
Sign Post	842.000
StrataVision 3d 3.1 PPC	1.077.000
Strata Studio Pro 1.1 PPC	2.212.000
Strata Virtual 3d	467.000
Terrazzo	324.000
TextureMaker PPC	326.000

Utilities

Capture 4.0.4	206.000
CDROM Loony Tunes Screen Saver	76.000
CDROM-Mega ROM 3.2	193.000
CDROM-Simpsons Screen Saver	80.000
CDROM-The Complete After Dark(univ)	106.000
CDROM Toolkit 1.5	127.000
Conflict Catcher III PPC(Novità) v. Bundle	128.000
CPU PowerBook Utilities 2.0.4	144.000
Disk Manager 4.0 PPC(x Dos compatible)	90.000
Disney Screen Saver	72.000
Eudora V2.1 for Macintosh	159.000
Flintstones Movie Screen Saver	33.000
Help! 1.1	231.000
M.A.D.: More After Dark	58.000
Magnet	124.000
Norton DiskDoubler Pro 1.1 PPC	190.000
Norton Utilities 3.2 PPC (Novità) Special mese	219.000
Now Utilities 5.0 PPC	209.000
PowerMerge 2 sincronizza Backup(Special)	49.000
PowerPrint 3.0 (Novità)	213.000
Public Utilities 2.0	261.000
RamDoubler PPC	129.000
Retrospect Remote 2.1 PPC 10pk	378.000
Retrospect 2.1 PPC	378.000
SAM 4.0 Intl Version	170.000
Snoopy Screen Saver	58.000
Speed Doubler (Novità)	129.000
Star Trek Screen Posters	50.000
Star Trek Screen Saver	72.000
Star Trek:The Next GenerationScreen Saver	76.000
Star Wars Screen Saver	69.000
StuffIt Deluxe 3.5	189.000
StuffIt SpaceSaver	93.000
Suitcase 2.1.4	159.000
Visual Clips-Star Wars	132.000
Virex Mac 5.6 (Novità)	176.000

Microsoft® PUNTO DI CONTATTO



Microsoft Mac

Microsoft Office 4.2.1 Ita	1.015.000
Microsoft Office 4.2.1 Ita Comp Upgrade	799.000
Microsoft Excel 5.0 Inglese	669.000
Microsoft Excel 5.0 Ita	669.000
Microsoft PowerPoint 4.0 inglese	669.000
Microsoft PowerPoint 4.0 Italiano	669.000
Microsoft Word 6.0.1 Italiano	669.000
Microsoft Works 4.0 Italiano	199.000
Microsoft Works 4.0 Italiano education	106.000

Aggiornamenti Mac CCP

Non è più necessario rendere i dischi originali

Ms Office 4.2.1 Mac e PPC Ita	589.000
Ms Works 4 Mac e PPC Ita	99.000
Ms PowerPoint 4 Mac e PPC Ita	269.000
Ms Excel 5 Mac e PPC euro	269.000
Ms Excel 5 Mac e PPC Italiano	269.000
Ms Word 6 Mac e PPC euro	269.000
Ms Word 6 Mac e PPC Ita	269.000



Microsoft Home per Mac

Ancient Lands per Mac CDRom	86.000
Art Gallery per Mac CDRom in	86.000
Bookshelf per Mac CDRom ng	130.000
Cinemania 1996 per Mac CDRom (Novità)	69.000
Creative Writer per Mac ing	75.000
Dangerous Creatures per Mac	86.000
Dinosaurs per Mac CDRom ing	86.000
Encarta 96 Mac CD-Rom (Novità)	159.000
Fine Artist per Mac ing	75.000
Flight Simulator 4.0 per Mac	73.000
Frank Lloyd Wright per Mac C	94.000
Haunted House per Mac CDRom	53.000
Musical Instruments per Mac	86.000
Ultimate Robot per Mac CDRom	86.000
Wine Guide per Mac CDRom ing	79.000

Microsoft Licenza Studente

Eccezionale Promozione

Richiedi la tua busta MS Licenza Studente



invia la cartolina a Microsoft e riceverai a casa il CD-ROM di tua scelta

Sistemi operativi (Windows 95 e NT WorkStation)	**99.000**
Applicazioni (Office 7.0 Pro per Win 95 oppure 4.2.1 per Mac)	**149.000**
Strumenti di sviluppo Visual Basic e Visual C++Pro per Windows	**149.000**

Nella busta troverai anche una Licenza temporanea di due mesi in attesa di quella definitiva con il CD-ROM dei programmi

COUPON MacPoint
Sconto Education 3%

Acquista una Licenza Studente Microsoft e avrai diritto allo sconto speciale su tutti i computer Apple se acquistati nei 30 giorni successivi all'acquisto della busta

Una favolosa Vacanza a Tenerife

la United Paradise in collaborazione con MacPoint offre una vacanza da sogno per 4 persone

scegli MacPoint e scopri Tenerife

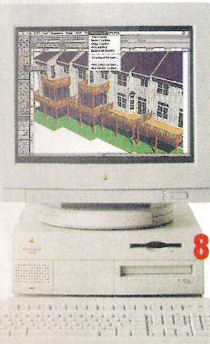
Performa 5300
PowerPC 603e/100 16/1,2GB CD 4x
4.590.000
con Monitor 15" e casse stereo integrate + tastiera estesa Apple Design

Scheda MPEG
Scheda TV
Comando a dist.
Modem

Televisione a 99 canali integrata, può registrare da TV e videocamera, mandare e ricevere fax, navigare in internet, vedere film CD-I a pieno schermo

Multimediale per la famiglia

Super PowerMac 7500 PCI
PPC 601/100 24/48 MB con RamDoubler
2 Hard Disk 500+1080 CD 4x
Monitor 17" Multiscan 1705
+ tastiera estesa Apple DesignProdotti



IN OMAGGIO
3 a scelta:
Claris Resolve
Ofoto
OmniPage Pro
Taste
Cumulus
DayMaker
LetraStudio

8.739mila

Prodotti Apple

Tastiera AppleDesign	144.000
Adatiatore GeoPort PowerMac	300.000
Monitor Multiscan Trinitron 20"	3.910.000
Monitor Multiscan Shadow Mask 17"	1.323.000
Monitor Trinitron Multiscan 1710 17"	1.783.000
Monitor Multiscan Multimediale Stereo 14"	515.000
Monitor Multiscan Trinitron 14"	736.000
Monitor Multiscan 15"FlatSquare	748.000
StyleWriter 1200	575.000
Color StyleWriter 2200	794.000
Color StyleWriter 2400	949.000
LaserWriter 4/600 PS	1.656.000
QuickTake 150	1.140.000
Apple CD 600e Plus	744.000

Materiali di consumo

Cartuccia inchiostro per StyleWriter I & II	42.000
Toner per LW Select 360	144.000
Toner per PS LW 300/320	126.000
Toner per Select 300/310	144.000
Toner per LW I	162.000
Toner per LW II	153.900
Toner per NT/NTR	132.300
Toner per LW Pro 600/630	198.000
Toner per LW Pro 810	400.500
Toner 7 micron per LW PRO 810	490.500

Hard Disk

Case 3,5""con cavi	159.000
Case 5,25"" con cavi	159.000
Quantum 540 SCSI interno	397.000
Quantum 540 SCSI esterno	553.000
Quantum 730LGT SCSI interno	429.000
Quantum 730LGT SCSI esterno	589.000
Quantum 850 SCSI interno	464.000
Quantum 850 SCSI esterno	624.000
Quantum 1080 SCSI interno	597.000
Quantum 1080 SCSI esterno	753.000

Esterni formattati con HDT PE e cavi

fantastica CASIO QV-10
249.000



oto con risoluzione di 240X320
acompatta e leggera-190 gr.-130x66x40mm
m e macro-messa a fuoco minima da 10cm
di collegamento per Macintosh e Windows

Iomega



1GB Jaz Removable
1.090 mila

Rimovibili

Syquest Removable 88C con Cart.	490.000
Syquest Removable 200 con Cart.	858.000
Syquest Removable 270 con Cart.	836.000
Syquest EZ135 Removable con Cart.	469.000
Syquest Removable 88C interno	338.000
Syquest Removable 200 interno	618.000
Syquest Removable 270 interno	608.000
Syquest 44 Cartridge	79.000 -3X225.000
Syquest 88 Cartridge	88.000 -3X255.000
Syquest 105 Cartridge	98.000 -3X285.000
Syquest 200 Cartridge	117.000 -3X335.000
Syquest 270 Cartridge	102.000 -3X290.000
Syquest Cartridge EZ135	45.000 -3X130.000
Cartuccia ZIP 100 MB Iomega	45.000
ZIP 100 MB Iomega Removable	420.000
TDK DAT Cartridge 60 Metri	17.000
TDK DAT Cartridge 90 Metri	20.000
TDK CD riscrivibili	21.900-3x60.000
PS SCSI Sentry	99.000
APS SCSI Sentry II	199.000

Promozione Capofamiglia
Soggiorno 1 settimana a Tenerife-Canarie



Sei un capofamiglia? Acquista un computer Apple, un drive Fortera o uno scanner UMAX e se qualifichi, avrai un soggiorno gratis per 4 persone a Tenerife.
Chiedere informazioni "Promo Capofamiglia"

Memorie

DIMMs per PowerMac 7200-7500-8500-9500

DIMM 8 MB 70ns 168 pin PCI	504.000
DIMM 16 MB 70ns 168 pin PCI	966.000
DIMM 32 MB 70ns 168 pin PCI	1.960.000
VRAM 1 MB 70ns per 7200/7500/8500	167.000
VRAM 2 MB x 9500 60ns	414.000

SIMMs per PowerMac 6100-7100-8100-LC-Perf.

SIMM 4 MB 72 pin	261.000
SIMM 8 MB 72 pin	448.000
SIMM 16 MB 72 pin	945.000
SIMM 8 MB PowerBook 5300	672.000
SIMM 16 MB PowerBook 5300	1.270.000
SIMM 32 MB PowerBook 5300	2.678.000

Modem

Supra Fax/Modem 14.4 220 Volts	249.000
SupraExpress 288 V.34/Mac	427.000
PowerPort Bronze 2400/9600	216.000
Powerport Gold 14000 send/rec	469.000
Powerport Platinum 28.8	768.000
Powerport Mercury 19.2 per Duo	768.000
Powerport Mercury 19.2 per Serie 500	768.000
TelePort Bronze II 2400/9600	216.000
Teleport Gold II 14.4 (Specia mese)	239.000
Teleport Platinum 28.8 (Specia mese)	489.000

Teleport Platinum
28.8 Fax/Modem
489.000



Teleport Gold II
14.4 Fax/Modem
239.000

PC Card Platinum 28.8 Fax/Mod/Ethernet
1.166.000
PC Card Gold 14.4 Fax/Modem 406.000
PC Card V34 28.8 Fax/Modem TDK
660.000
PC Card Platinum 28.8 Fax/Modem
775.000



Scanner

UMAX Personal scanner	799.000
UMAX Personal scanner+Pshop LE	999.000
UMAX SuperSpeedy+Pshop LE+OP Direct	2.010.000
UMAXScanner Vista ColorPro-Photoshop LE	2.427.000
Page Office Scanner per documenti	750.000

Stampanti

HP DeskWriter 600	665.000
HP DeskWriter 660	865.000
HP DeskJet 850C	1.120.000
Epson Stylus Color II 720 DPI Colore	899.000
Epson Stylus Color Pro 720 DPI Colore A4	1.359.000
Epson Stylus Color Pro PS2 A4	1.824.000
Epson Stylus Color Pro XL 720 DPI A3	2.508.000
Epson Stylus Color Pro XL PS2 A3	2.964.000
Fargo FotoFUN colore sublimazione	799.000
Kit nastro e carta per 36 foto FotoFUN	62.000
Kit nastro e cartoline per 36 foto FotoFUN	72.000
Kit nastro e etichette per 36 foto FotoFUN	72.000
4 Tazze e Starter Kit FotoFUN	64.000
Tektronick Phaser 140 a colori PS	2.950.000

La nuova classe TOP
garanzia 3 anni
assistenza 24 ore

Design raffinato
Assoluta affibabilità
Terminazione digitale
Manuale italiano

FORTERA



1 GB Hard Disk Ext. (Prezzo speciale)	982.000
2 GB Hard Disk Ext.	1.857.000
Magneto Optical 230 Ext.	1. 264.000
4.4 Speed CD-ROM Drive Ex t	529.000
Double Speed CD Writer-2CD	3.127.000

Tutti con case in metallo e terminatore attivo digitale

Half-Pitch 50 Pin/Half-Pitch 50 Pin 13cm	38.000
Half-Pitch 50 Pin/Half-Pitch 50 Pin 30cm	30.000
Half-Pitch 50 Pin/Half-Pitch 50 Pin 60cm	30.000
Mac 25 Pin/Half-Pitch 50 Pin 30cm	38.000
Mac 25 Pin/Half-Pitch 50 Pin 60cm	38.000
Half-Pitch 50 Pin/Full-Pitch 50 Pin 30cm	38.000
Half-Pitch 50 Pin/Full-Pitch 50 Pin 60cm	38.000

A richiesta con cavo sistema Mac 25pin o SCSI

Specials del mese
Hardware

Tutti i mesi negli Specials del mese troverai prodotti a prezzi ancora più straordinari.



Syquest SyJET Removable (Novità)
Incredibile formato, incredibile velocità, incredibile affidabilità. Il campione dei rimovibili Syquest sarà presto disponibile. Su 1 cartuccia il backup di un HD



UMAX SuperSpeedy (Novità)
Nuovo scanner Umax con prestazioni professionali ad un prezzo assolutamente straordinario. 1200 DPI hardware. Una sola passata. 16 milioni di colori



Stampante Fargo FotoFun (Novità)
Qualità fotografica su formato sino a 10X15. Ideale per stampare foto, cartoline o adesivi da qualsiasi immagine digitale. Si possono ritoccare le foto con il proprio softw.



CD-Rom 4.4 X Fortera (Novità)
Lettore CD Rom di altissimo prestigio ad alta velocità. 10% più veloce dei normali 4X. Terminatore digitale. Case in metallo. Garanzia 3 anni. Assistenza 24 ore



Umax Personal Scanner
Eccezionale offerta dello scanner Umax 24 bit a 16,7 milioni di colori con risoluzione a 600 dpi. 4,7 sec. per un A4 al tratto e 50 sec. per un A4 a colori

I prezzi esposti sono applicabili esclusivamente per la vendita per corrispondenza
*I prezzi sono solo indicativi e possono variare a causa della fluttuazione del dollaro USA

Tipo di pagamento
Contrassegno(+2%)- Vaglia telegrafici-Contrassegni postali
Carte Credito:Cartasì/Visa/MasterCard-Esclusi i prodotti di Apple Computer
Tutti i prezzi sono al netto di IVA (16% per il software)

La nostra politica di vendita
*L'addebito sulla carta di credito viene fatto dopo la spedizione
*Garanzia limitata di 30 giorni-Sostituzione immediata del software difettoso
Sostituzione o riparazione sull'hardware a nostra discrezione-Si accettano resi solo se autorizzati

Spedizioni sul territorio Italiano via Corriere
*Spedizioni gratuite per ordini superiori a Lire 3.000.000.
*Lire 15.000+3.000 per Calabria-Sicilia-Sardegna
*Consegne computers: Addebito fisso di Lire 25.000+3.000 per isole

primo piano

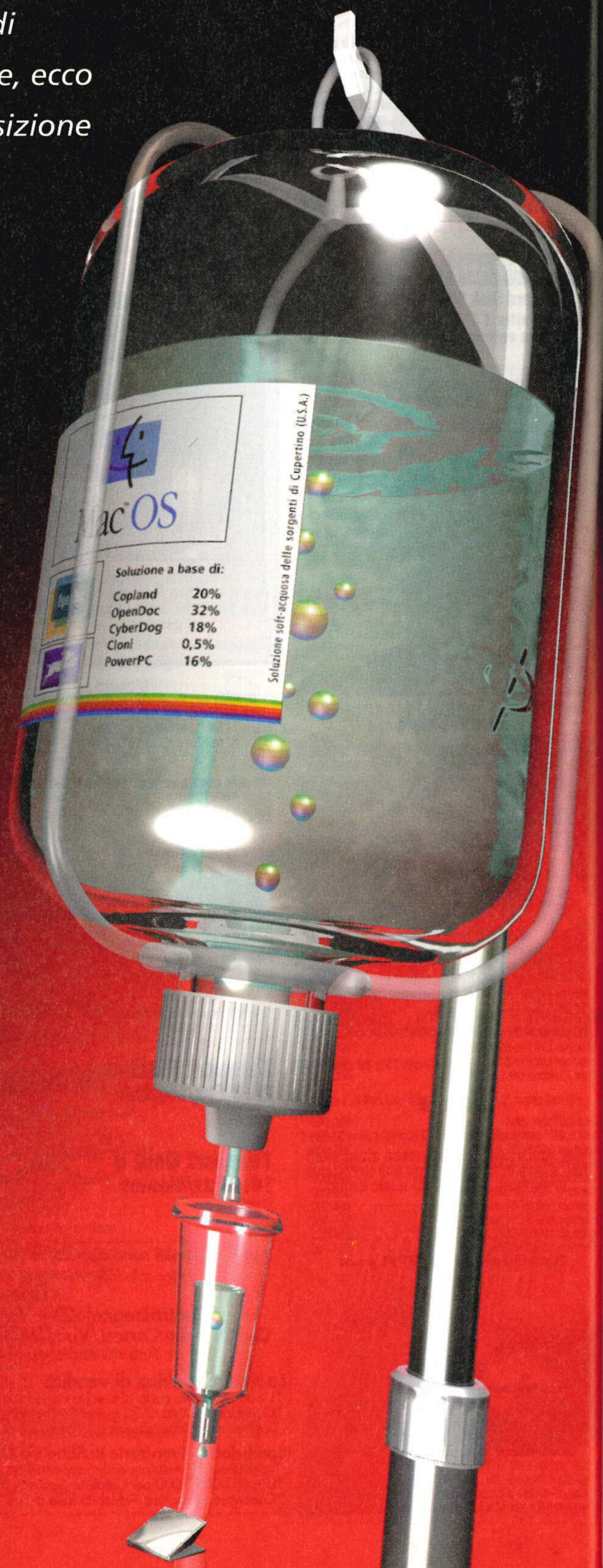
Terapia

Tra vicende finanziarie, voci di acquisizione e cambi al vertice, ecco le carte che Apple ha a disposizione per ritornare competitiva

di Franco Sarcina e Luigi Conti

Per un mese il destino di Apple è sembrato appeso a un filo. Nella seconda metà di gennaio l'acquisto della società da parte di Sun Microsystems era considerato quasi cosa fatta. Poi, entrambe le aziende sono tornate indietro. Apple ha sostituito Spindler con Gilbert Amelio, e ha iniziato la cura per ritornare competitiva.

Tanto per cominciare Amelio, nuovo Chairman e Chief Executive Officer della casa di Cupertino in carica dal 2 febbraio, ha deciso di porre termine alla ridda di voci su una possibile acquisizione del pacchetto azionario della società da parte di Sun. L'8 febbraio è stato infatti diramato un comunicato ufficiale che recita così: «A causa degli effetti destabilizzanti delle recenti voci e speculazioni che hanno riguardato il nostro business e la nostra organizzazione, abbiamo deciso di annunciare ufficialmente che Apple, in questo momento, non ha in corso trattative di acquisizione con nessuna società».



d'urto

Ma perché si è arrivati a tanto? Le finanze di Apple Computer, che nel primo trimestre dell'anno fiscale 1996, chiusosi a fine '95, hanno subito una perdita di 69 milioni di dollari, hanno indotto alcuni analisti a decretare la fine anticipata della casa della Mela e hanno dato spunto a giornali e riviste di calibro internazionale per lunghi articoli, in cui Apple veniva vista come una società che in breve tempo avrebbe perso la sua indipendenza.

I problemi che hanno portato Cupertino al "rosso" sono legati principalmente alle difficoltà nel stare dietro alla domanda di alcuni modelli di Macintosh e a una lotta senza quartiere al ribasso dei prezzi sul mercato nipponico, promossa dalle case produttici locali, che ha ridotto notevolmente i già miseri margini di guadagno su quel mercato.

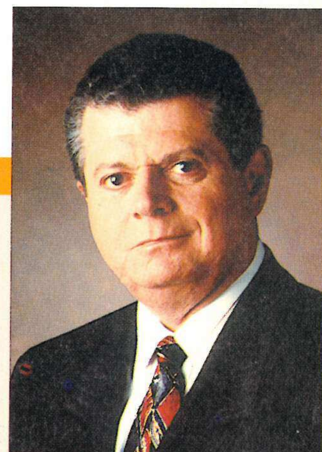
Ad ogni modo possiamo dire, almeno allo stato attuale delle cose (questo articolo è aggiornato al 12 febbraio) che Apple non intende, secondo quanto dichiarato ufficialmente, vendere la maggioranza del proprio pacchetto azionario ad altre società. D'altro canto, anche per il secondo trimestre dell'anno fiscale '96 (che si chiuderà a fine marzo) il bilancio è previsto in "rosso" e già negli ultimi giorni dell'era Spindler erano stati decisi dei tagli a livello del personale, che dovrebbe ridursi di circa 1.300 unità, semprеché Amelio sia dello stesso parere del suo predecessore.

Al di là delle trattative intraprese con Sun, la terapia d'urto che Apple ha intenzione di seguire nell'immediato futuro sembra quindi essere ben altra.

Le direttive principali sono due: rifocalizzazione degli obiettivi verso business strategici, dal desktop publishing al multimedia, a Internet, al mercato delle famiglie e dell'educazione; accordi con altre aziende in grado di valorizzare tecnologie e prodotti sviluppati dalla casa della Mela. Addentriamoci nei dettagli.

Un occhio al consumer

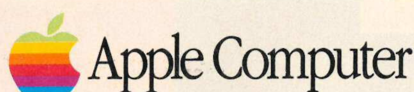
In occasione del Milia tenutosi a Cannes dal 9 al 12 febbraio, mostra dedicata al mercato multimediale, Apple Computer ha annunciato ufficialmente alcuni accordi commerciali che, a quanto sembra, sono solo i primi che vedranno impegnata la società con partner di grande rilievo a livello internazionale. La prima novità è che finalmente Bandai ha annuncia-



L'ultimo arrivato

Gilbert Amelio, nuovo CEO e Chairman di Apple, è stato presidente e CEO di National Semiconductor, portandola da una difficile sitazione finanziaria a due anni di profitti record attraverso una forte ristrutturazione e un riposizionamento sul mercato. 52 anni, è laureato in fisica e ha depositato 16 brevetti. Ultimamente ha scritto un libro, *Profit from experience* (Van Nostrand Reinhold, 24,95 dollari) in cui parla della sua esperienza alla National Semiconductor. Non è un volto nuovo alla Apple: già dal 1994 siede nel consiglio di amministrazione della società di Cupertino. È conosciuto come un abile tessitore nei rapporti interni alla società, cui si accompagna un polso ferreo nel prendere e perseguire le decisioni.

Il classico pugno d'acciaio in un guanto di velluto. Ha retto il timone della National Semiconductor, società con sede a Santa Clara (California), che nel 1995 ha accumulato 2,3 miliardi di dollari nelle vendite. Impiega oltre 22 mila persone per produrre elementi con tecnologie analogico/digitali dei semiconduttori ad alte prestazioni, sottosistemi e processori I/O per gestioni dati, telecomunicazioni. È il principale produttore mondiale di chipset Ethernet, oltre a tecnologie per telecomunicazioni e networking.





Anno fiscale 1995 (chiuso nel settembre 95)

	1995	1994
Fatturato	11.062	9.189
Profitto	424	310
Dividendo per azione	3,45	2,61

Anno solare 1995

	Fatturato	Profitto
I trimestre	2.652	73
II trimestre	2.575	103
III trimestre	3.003	60
IV trimestre	3.148	-69

Il numero di azioni complessive è di 123 milioni. Le cifre sono in milioni di dollari, escluso il dividendo per azione, calcolato in dollari

to ufficialmente le date della commercializzazione del "terminale multimediale" basato sulla tecnologia Pippin: il 22 marzo in Giappone e nel corso del mese di maggio negli Stati Uniti.

Il costo del Pippin di Bandai sarà di 64.800 yen (circa 950.000 lire), comprensivo dell'unità centrale, di un modem e di quattro titoli software su CD-ROM. La società giapponese prevede di venderne 200.000 unità in Giappone e 300.000 all'estero entro la fine di quest'anno. Al Milia abbiamo potuto pregustare una prerelease del Pippin Bandai collegato a un comune televisore e "impegnato" nella navigazione in Internet con Netscape. La tecnologia di Pippin è disponibile su licenza; in futuro vedremo quindi con ogni probabilità nascere delle versioni realizzate anche da altri costruttori.

L'accordo con Disney Interactive, la divisione che si occupa di prodotti multimediali del colosso dell'entertainment americano, prevede invece di fornire in combinazione con i Macintosh della serie Performa alcuni CD-ROM della grande produzione Disney. Successivamente verranno realizzati anche dei titoli specifici per la piattaforma Mac.

Ritorno al futuro

La "scottata" ricevuta da Apple con i dati di bilancio ha indotto il management a fissare alcune linee guida per le strate-

Il mercato mondiale dei computer

Società	Vendite '94	(%) '94	Vendite '95	(%) '95	'94/'95
Compaq	4.799	10,0	5.999	10,0	25%
IBM	3.937	8,2	4.780	8,0	21%
Apple	3.957	8,3	4.658	7,8	18%
Packard Bell	2.473	5,2	3.169	5,3	28%
NEC	1.941	4,1	2.864	4,8	48%
Altri	30.794	64,3	38.249	64,0	24%
Totale	**47.901**	**100,0**	**59.719**	**100,0**	**24,7%**

***Nota**: i dati sono espressi in migliaia di unità. **Fonte**: Dataquest, gennaio '96*

gie future della società.

La tendenza, in linea di massima, è quella di concentrare l'attenzione su quei particolari settori di mercato in cui Mac ha una presenza "forte", o su tecnologie che da qui a poco tempo promettono di creare business.

Uno dei campi che a questo punto verranno sicuramente seguiti con maggiore attenzione da Apple è quello che ha decretato la fortuna dei computer di Cupertino fin dai tempi del primo Macintosh II: il desktop publishing.

Si tratta di un settore in cui Apple negli ultimi tempi non ha investito molto né dal punto di vista della ricerca e sviluppo né in quello di supporto delle terze parti: basta infatti citare QuickDraw GX, una tecnologia potenzialmente molto innovativa ma che per il momento ha "fruttato" ben pochi prodotti. È presumibile quindi che la società di Cupertino ritorni a interessarsi e a seguire in maniera più approfondita le soluzioni destinate all'impaginazione, alla prestampa, all'imaging o a mercati in piena evoluzione come il print on demand o il computer to print.

Apple-Sun giorno per giorno

Settembre '95 I ben informati danno per questa data l'inizio della vicenda Apple-Sun Microsystem. Oggetto: l'acquisto da parte di Sun della Apple per una cifra attorno ai 4 miliardi di dollari (33 dollari per azione).

Dicembre '95 Ancora notizie di incontri tra Apple e Sun. Ma verso la fine del mese gli accordi si fermano.

10/1 Vengono resi noti i dati del primo trimestre fiscale '96 (chiuso alla fine di dicembre). Apple perde 69 milioni di dollari. McNealy, CEO Sun, torna a chiedere di acquistare Apple, stavolta però a solo 28 dollari per azione.

22/1 "Mike" Markkula, Chairman Apple, non fa commenti sugli accordi con Sun all'incontro annuale degli azionisti. Poi dice che Apple non è in vendita. Un articolo sul Wall Street Journal dà l'accordo come "imminente".

24/1 Le trattative languono ancora per disaccordo sul prezzo. McNealy è disposto a pagare una cifra variabile da 25 a 28 dollari. Intanto Apple assume Heidi Roizen come VP per curare le relazioni con le terze parti e gli sviluppatori.

25/1 "La situazione è fluida", canta una gola profonda dentro Apple. Ma canta male.

28/1 L'agenzia Standard & Poor's abbassa il rating del debito Apple (300 milioni di dollari) a BB-. Statistiche sulle vendite fanno scendere Apple dal 2° al 3° posto tra i produttori.

29/1 I contatti tra Sun e Apple cessano. Le difficoltà sul prezzo sono insormontabili.

30/1 Tre nuovi manager per Apple Americas.

31/1 Moody abbassa il rating sul debito Apple a lungo termine da Baa3 a Baa2, e il debito a corto termine a Prime 3 a Prime 2. Moody dice di aver posto sott'occhio il debito Apple dal 15 dicembre.

2/2 È ufficiale: Gilbert Amelio nuovo CEO.

8/2 Apple smentisce ufficialmente le voci di vendita.

Il mercato Usa dei computer

Società	Vendite '94	(%) '94	Vendite '95	(%) '95	'94/'95
Compaq	2.335	12,6	2.756	12,2	18%
Packard Bell	2.130	11,4	2.554	11,3	21%
Apple	2.165	11,6	2.504	11,1	16%
IBM	1.669	9,0	1.876	8,3	13%
Gateway 2000	960	5,2	1.143	5,1	19%
Dell Computer	790	4,2	1.036	4,6	31%
HP	443	2,4	1.004	4,5	127%
Acer America	455	2,4	819	3,6	80%
Toshiba	676	3,6	779	3,5	15%
AST Research	720	3,9	536	2,4	-26%
Altri	6.262	33,7	7.524	33,4	20%
Totale	**18.605**	**100,0**	**22.531**	**100,0**	**21%**

Multimedialità e Internet

Un altro settore in piena espansione e verso cui Apple ha intenzione di incentrare la propria strategia è quello della multimedialità. Già la stragrande maggioranza dei titoli multimediali su CD-ROM attualmente disponibili per personal computer è realizzata con Macintosh e con tool di authoring che lavorano su questa piattaforma. La disponibilità di titoli per Macintosh è ancora molto inferiore a quella per Windows, ma proprio il fatto che lo sviluppo viene fatto quasi sempre su Mac

rende l'eventuale *porting* un lavoro relativamente rapido. Qualora Macintosh diventasse ancora più importante come piattaforma multimediale per l'utente finale, indubbiamente i titoli disponibili diventerebbero in breve tempo molto più numerosi.

Strettamente legato al discorso della multimedialità è quello dei servizi on-line. Apple creò verso la metà degli anni Ottanta un proprio servizio telematico, AppleLink, che ebbe una buona diffusione presso sviluppatori e terze parti.

eWorld, naturale successore di AppleLink, commercializzato al pubblico negli Stati Uniti nel corso dell'anno scorso, è invece nato con un palese ritardo, e la sua diffusione è stata fortemente compromessa dai costi non indifferenti e dal boom di Internet. La società di Cupertino ha quindi deciso di modificare la propria strategia, puntando più decisamente a facilitare l'integrazione dei propri computer nella Rete delle reti, sia fornendo soluzioni complete per creare un server Internet (Apple Internet Server Solution), sia con strumenti per la connessione di un Macintosh client

La prima tabella si riferisce al 1994. Vendite espresse in migliaia di unità. Utili espressi in milioni di dollari

COMPAQ

Sempre nelle prime posizioni per la vendita di personal computer, nel 1995 Compaq è scesa al secondo posto nel mercato statunitense, dietro Packard Bell. Segue una strategia basata soprattutto su bassi costi grazie ad accordi con aziende fornitrici taiwanesi. È stata fondata nel 1982 a Houston da Joseph Rod Canion e altri due ingegneri provenienti dalla Texas Instruments. Un anno dopo la sua nascita fatturava 111 milioni di dollari.

Nel 1994 divenne la prima compagnia al mondo per la produzione di computer, sorpassando IBM e Apple Computer con un market share di oltre il 10 per cento. Recentemente ha creato una divisione interna per lo sviluppo di software e prodotti multimediali. La sua rete di vendita copre oltre 100 Paesi. Ha industrie in Brasile, Cina, Scozia e Singapore.

Dove e quanto vende

Paese	Vendite	sul totale	Utili	sul totale
Usa & Canada	5.473	50%	533	41%
Europa	3.829	35%	470	36%
Altri Paesi	1.564	15%	292	23%
Totale	10.866	100%	1.294	100%

Fatturato e utili 1995

1995	Fatturato	Utili
I trim.	2.959	216
II trim.	3.501	246
III trim.	3.594	245
IV trim.	4.701	82



Fondata nel 1982 da quattro 27enni, Sun Microsystems si è orientata all'allora emergente mercato delle workstation, adottando inizialmente il sistema operativo Unix dell'AT&T. In cinque anni, grazie ad una politica di prezzi bassi e qualità, Sun arriva a oltre 500 milioni di dollari di vendite. Nel 1986 viene quotata in borsa.

Nel 1990 sviluppa il microprocessore SPARC (una versione semplificata del RISC). Questa tecnologia fu velocemente diffusa da Sun, il che sviluppò molti prodotti di terze parti. Nel 1995 Sun ha vinto una gara per fornire l'esercito americano di 28 mila workstation e server per un periodo di 10 anni, in un progetto di rinnovamento della strategia tattica e di controllo. Attualmente distribuisce i suoi prodotti in oltre 125 Paesi del mondo.

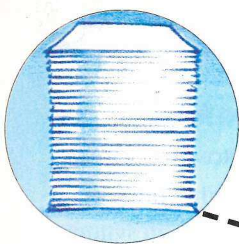
Dove e quanto vende

Paese	Vendite	sul totale	Utili	sul totale
Usa	2,483	53%	nd	nd
Europa	1.171	25%	nd	nd
Altri Paesi	1.036	22%	nd	nd
Totale	4.690	100%	nd	nd

Fatturato e utili 1995

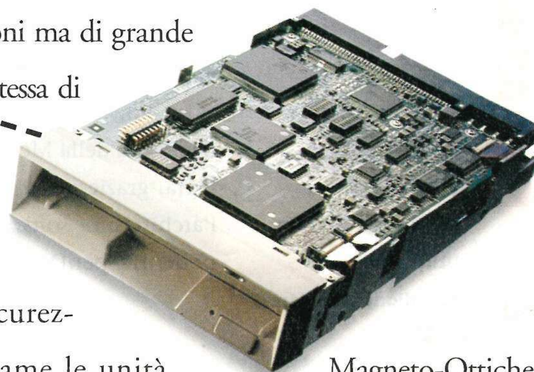
1995	Fatturato	Utili
I trim.	1.505	107,5
II trim.	1.648,1	128,2
III trim.	1.485,3	84,7
IV trim.	1.751,4	126

NUOVI DRIVE MAGNETO-OTTICI DA 230 A 640 MB!

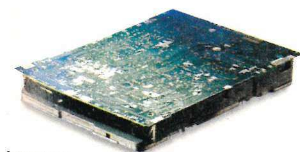


SEMPRE PIU' CAPACI NELL'ARCHIVIARE DATI, SEMPRE COSI' VELOCI NEL CONDIVIDERLI CON TE.

Le prestazioni delle nuove unità Magneto-Ottiche Fujitsu da 3,5 pollici sono sempre più straordinarie. Leggono e scrivono dati su una cartuccia di piccole dimensioni ma di grande capacità: 640 MB, nel nuovo modello M2513A. Praticamente la stessa di un CD-ROM! E 230 MB nel modello M2541B, alto solo 17mm e collegabile come un disco fisso (interfaccia ATA-2). Se stai pensando ad uno strumento ideale per applicazioni multimediali, per archiviare e trasferire dati, per fare copie di sicurezza affidabili e durature, prendi in esame le unità Magneto-Ottiche Fujitsu. Per ulteriori informazioni: Fujitsu Italia, telefono 02/63.651.



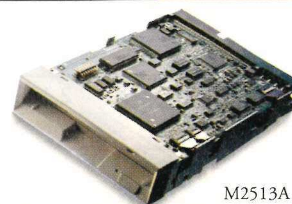
Modello	M2512A	M2513A	M2541B
Capacità	230 MB	640 MB	230 MB
Tempo di accesso	35 ms	35 ms	70 ms
Interfaccia	SCSI	SCSI	ATA-2
Altezza unità	25,4 mm	25,4 mm	17 mm
Compatibilità dati	128/230 MB	128/230/640 MB	128/230 MB



M2541B

FUJITSU

COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS



M2513A

primo piano

(Apple Internet Connection Kit). Già a partire da questo mese, inoltre, sarà disponibile una versione beta di Java per Mac, la tecnologia per la realizzazione e la distribuzione di applicazioni via Internet.

In più, la strategia Internet della casa della Mela ben si integra, grazie a CyberDog, con l'architettura software a componenti OpenDoc.

Strumenti di sviluppo e ambienti operativi

CI Labs è il consorzio di aziende, che comprende tra le altre Adobe, Apple, IBM, Lotus, Novell, Object Management Group e Oracle, impegnate appunto nello sviluppo di OpenDoc. L'impegno di Apple all'interno di questo consorzio è notevole, tanto è vero che la società di Cupertino ha già realizzato un CD-ROM con OpenDoc e diversi moduli dimostrativi a disposizione degli sviluppatori. Tra l'altro, sono già ora più di 350 le società impegnate nella realizzazione di moduli OpenDoc per MacOS.

Un altro team di ingegneri software Apple è al lavoro su Dylan, un nuovo linguaggio di programmazione che cerca di coniugare insieme le caratteri-

La prima tabella si riferisce al 1994. Vendite espresse in migliaia di unità. Utili espressi in milioni di dollari

Microsoft

Fondata nel 1975 , oggi, con circa 70 prodotti (tra cui Windows 95), è la prima compagnia indipendente di software al mondo. Il suo sistema operativo è installato su almeno 60 milioni di computer, anche più per il ~~suo~~ Ms-Dos. Nel corso del 1995 Microsoft ha stretto accordi con Children's Television Workshop, NBC, Reader's Digest, Softbank (il più grande distributore di software in Giappone) e MCI. Bill Gates, Presidente e CEO, possiede il 25% della Microsoft, che in origine si chiamava Micro-soft. Nel 1980 fu scelta da IBM per sviluppare un nuovo sistema operativo. Gates comprò allora QDOS (Quick and Dirty Operating System) per 50 mila dollari da Tim Paterson, e lo rinominò Ms-Dos (Disk Operating System). Nel 1980 consacrazione definitiva con il lancio di Windows.

Dove e quanto vende

Paese	Vendite	sul totale	Utili	sul totale
Usa	3.472	66%	1.394	79%
Europa	1.401	27%	346	19%
Altri Paesi	375	7%	31	2%
Aggiust. di bilancio	-599	-	-45	-
Totale	4.649	100%	1.726	100

Fatturato e utili 1995

1995	Fatturato	Utili
I trim.	1.587	396
II trim.	1.621	368
III trim.	2.016	499
IV trim.	2.195	575

intel

Intel (dalla contrazione di Integrated Electronics) è il primo produttore al mondo di chip con il 75% del mercato, e continua a cavalcare la cresta dell'onda sull'andamento in ascesa del mercato dei personal computer. I profitti del chip Pentium hanno già superato quelli del chip 486. Il P6 è pronto per essere rilasciato, e il P7 è in avanzato sviluppo. Circa il 10% di quanto incassa lo spende in ricerca e sviluppo (oltre 1 miliardo di dollari nel solo 1994). Si sta espandendo nel settore del networking, video conferenze, multimedia. Fondata nel 1968, iniziò con 12 impiegati e il primo anno fatturò neanche 3 mila dollari. Il vero salto di qualità lo fece nel 1981 quando IBM scelse il chip 8088 per i suoi Pc. Duro momento nel 1985, che costò il posto di lavoro al 30 per cento degli addetti.

Dove e quanto vende

Paese	Vendite	sul totale	Utili	sul totale
Usa	5.826	51%	2.742	72%
Europa	3.158	27%	418	11%
Altri Paesi	2.537	22%	657	17%
Aggiust. di bilancio	-	-	-430	-
Totale	11.521	100%	3.387	100%

Fatturato e utili 1995

1995	Fatturato	Utili
I trim.	3.557	889
II trim.	3.894	879
III trim.	4.171	931
IV trim.	4.580	867

DISKOVERY 650CDR

IL PRIMO MASTERIZZATORE CHE FUNZIONA COME UN HARD DISK



CARATTERISTICHE

- Utilizzando il Finder copia i vostri dati su un CD montato sulla scrivania.
- Archiviazione e backup dati incrementale.
- Compatibilità con tutti i CD ROM Drive.
- Massima sicurezza dei vostri dati su supporti indistruttibili ed economici.

DESCRIZIONE

Il Diskovery 650CDR é un masterizzatore di CD multi-sessione che permette la creazione di Cd audio, ISO 9660, HFS e CD-I. I dischi possono essere utilizzati per masterizzazioni a basso costo, backup, e archiviazione.

Utilizzando il Diskovery 650CDR con il software CD-R Access, si possono copiare i dati su CD tramite Finder.

COMPATIBILITÀ

- Lettura e scrittura compatibile con CD-ROM Mode-1, CD-ROM Mode-2, CD-ROM XA, CD-Audio, CD-I, CD-I Ready, CD-Bridge and Master CD.
- Supporta tutti i metodi di registrazione citati nell'Orange Book Part II, incluso disc at once, track at once, variable or fixed packet writing, e multi-sessione.

DESIGNER AVANZATO

- 1 MB buffer per le massime prestazioni. Capacità di recuperare le tracce danneggiate.
- Tutti i CD Optima garantiscono una completa protezione dei dati.

COS'É CD-R ACCESS?

Fino ad oggi i CD da masterizzare non potevano essere montati sulla scrivania a causa delle limitazioni dei sistemi WORM (Write Once Read Many).

CD-R Access rende possibile l'utilizzo dei CD con la stessa facilità con la quale si possono utilizzare gli Hard Disk. Questo significa che é possibile copiare i files tramite il Finder del Macintosh o il Copy Doubler .

MOUNTING

I dischi si montano sulla scrivania come dei normali dischetti; infatti, una volta inserito il CD vuoto, appare immediatamente la comune finestra di dialogo.

Dopo l'inizializzazione il CD viene visto sulla scrivania come un normalissimo volume HFS.

SPECIFICHE	DISKOVERY 650CDR
Generali	
Dimensioni	6,2 x 29 x 25,9 cm
Peso	3,6 Kg
Temperatura (Operating/Storage)	5–40°/-20–50° C
Umidità	10–90% non-condensing
Altitudine	-180–10,000 feet
Tensione di alimentazione/Frequenza	90–250 VAC/47–440 Hz
Vibrazione (Operating/Storage)	0.1G/2G 5–300 Hz
Shock (Operating/Storage)	0.5G/50G 11 msec pulse
Supportati	
Descrizione	120 mm Recordable CD
Capacità (Audio Min/MB)	63 min/553 MB; 74 min/650 MB
Prestazioni	
Read/Write (Mode-1/Mode-2)*	300/342.2 KB/sec
SCSI Transfert Rate (Async/Sync)	2.5/4 MB/sec
Tempo di Accesso	300 msec Medio
Load/Unload Time	5 secondi
Bit Error Rate (1 per *n* bits)	10^{12}
MTBF (POH)	25,000
Specifiche Uscite Audio	
Uscita di Linea	1.6 Vrms at 47 Kohms
Uscita Cuffie	.55 Vrms at 32 ohms
Distorsione	0.08% at 1 Khz
Rapporto Segnale/ Rumore	>75 dB

* Write transfer rate using Disc-at-Once or Track-at-Once recording. Write transfer rate with CD-R Access will be less.



LEAD srl Via C. Battisti, 3 - 21045 Gazzada (VA) - Tel. 0332-870780 - Fax 0332-870790

stiche dei linguaggi a basso livello tipo Assembler (potenza e velocità di esecuzione) con quelle dei linguaggi ad alto livello come il Pascal (facilità di apprendimento, tempi di sviluppo necessari alla realizzazione di un software più rapidi).

Non possiamo infine dimenticare che fra non molti mesi (probabilmente all'inizio del 1997) il sistema operativo di Macintosh subirà un profondo rinnovamento grazie all'avvento di Copland, che dovrebbe ridare ai personal di Cupertino quella supremazia dal punto di vista della facilità d'uso e delle potenzialità di sistema che Windows 95, a detta di molti, ha rimesso in gioco.

La ferramenta

Apple è riuscita in un tempo relativamente breve a rinnovare la propria gamma di personal computer puntando decisamente sui processori RISC della serie PowerPC. La transazione non sempre è stata del tutto indolore, ma si può tuttavia dire che sia stata ormai completata con successo. Inoltre, la seconda generazione di Power Macintosh, che ha visto la luce verso la metà dello scorso anno, ha adottato il bus PCI, decisamente più performante e "universale" rispetto all'ormai vetusto standard NuBus, che risale ai tempi del Macintosh II.

La sfida che attende Cupertino nel prossimo futuro per quanto riguarda l'hardware ha un nome: PowerPC Platform (o CHRP, Common Hardware Reference Platform). Si tratta di uno standard in corso di sviluppo da parte delle stesse società che hanno realizzato PowerPC (Apple, IBM e Motorola), di cui sono già state rese note le specifiche (per i dettagli, consultate la pagina Web *http://www.austin.ibm.com/tech/chrp/hrprch.bk.html*).

I computer che rispetteranno la PowerPC Platform potranno avvantaggiarsi di una maggior compatibilità sia software sia hardware. Tuttavia, per ora non è ancora chiaro quando la casa della Mela mordicchiata potrà realizzare delle macchine CHRP compatibili.

Non di sole mele

In ultimo, un accenno anche alla strategia di licensing del MacOS verso società produttrici di hardware. L'offerta comincia a diversificarsi (anche se la disponibilità sul mercato italiano dei cosiddetti "cloni" è ancora tutta da verificare), e Apple conta di poter sfruttare questi computer per incrementare la quota complessiva di mercato di macchine MacOS, che negli ultimi tempi ha subito una flessione in molti Paesi. Tuttavia il vero boom, con ogni probabilità, non arriverà prima di un anno, con la disponibilità di Copland e l'ingegnerizzazione di personal computer che rispetteranno le specifiche PowerPC Platform.

Tra cronaca e futuro

La cronistoria delle vicende finanziarie e manageriali di Apple negli ultimi tempi, così come la situazione economica degli altri giganti dell'informatica personale la potete leggere nei box presenti all'interno di questo articolo.

Qui abbiamo cercato di esporre le carte che Apple ha a disposizione per risollevare le sue sorti e tornare a essere una società solida. Il cambio al vertice rappresentato dall'uscita di scena di Spindler e dall'ingresso di Amelio è un primo passo; *Applicando* vi terrà informati sui successivi. ■

La prima tabella si riferisce al 1994. Vendite espresse in migliaia di unità. Utili espressi in milioni di dollari

IBM

Nasce nel 1914 per mano di Thomas Watson. Il nome era allora quello di Computing-Tabulating-Recording Company. Nei primi anni crebbe velocemente: nel 1920 fatturava già 15 milioni di dollari. Prese il nome attuale (acronimo di International Business Machines) nel 1924. Dopo essere divenuta un'impresa di dimensioni mastodontiche, ha conosciuto una forte crisi all'inizio degli anni '90. Dal 1992 ha allora tagliato circa 100 mila posti di lavoro e ha venduto alcune sue divisioni ritenute non strategiche. Nel 1994 registra profitti, dopo tre anni di perdite, per 15 miliardi di dollari. Nel 1995, a metà anno, acquista la Lotus per 3,52 miliardi di dollari. IBM vende in tutti i Paesi del mondo.

Dove e quanto vende

Paese	Vendite	sul totale	Utili	sul totale
Usa	24.118	38%	969	31%
Europa/M.O./Africa	23.034	36%	1.086	35%
Asia/Pacifico	11.365	18%	567	18%
Americhe	5.535	8%	498	16%
Aggiust. di bilancio	-	-	-183	-
Totale	64.052	100%	2.937	100%

Fatturato e utili 1995

1995	Fatturato	Utili
I trim.	15.735	1.289
II trim.	17.531	1.716
III trim.	16.754	-538
IV trim.	21.920	1.706

primo piano

Power Mac, bilancio futuro

Un bilancio tecnologico e di mercato a 24 mesi dalla presentazione dei primi Macintosh dotati di processore RISC: molte aspettative soddisfatte, ma anche tanta strada ancora da compiere

di Gian Paolo Rosa

gipierre@dogma.it

Giornalista freelance, vive tra la Liguria e la Francia sperimentando le più innovative tecnologie digitali

A distanza di un paio d'anni dalla loro presentazione, i nuovi Macintosh basati su tecnologia RISC si sono dimostrati una scelta tecnologicamente azzeccata, rivitalizzando un mercato che sembrava destinato a una lenta ma inesorabile agonia e confermandosi come concreta alternativa a una realtà informatica monopiattaforma. Il successo (almeno dal punto di vista delle macchine vendute e degli ordinativi) oggi arride a questa rischiosa impresa in cui si è imbarcata Apple.

L'opzione PowerPC si è dimostrata valida: le prestazioni sono state potenzialmente "amplificate" di almeno un ordine di grandezza; la compatibilità verso il basso è risultata molto elevata; la transizione dal "vecchio" al nuovo ambiente è stata meno traumatica di quanto si temesse; le vendite sono partite con il piede giusto, superando le più rosee previsioni.

Pur con qualche prevedibile incertezza iniziale, il pubblico ha riservato ai Power Macintosh un'accoglienza molto calorosa, di cui abbiamo testimonianza dal raggiungimento dell'obiettivo di vendita in tempi inferiori a quelli auspicati dalla società. Quel traguardo di un milione di sistemi da commercializzare in 12 mesi che, una volta annunciato, era sembrato a molti analisti poco verosimile, è stato superato grazie alla fedeltà di una moltitudine di clienti affezionati a Macintosh. In questo senso gli attuali dirigenti di Apple devono molto allo sforzo congiunto di tutti quelli che negli anni passati hanno seminato e coltivato il terreno fertile degli utenti soddisfatti. In altre parole, quei clienti che, quando per un motivo o per l'altro devono acquista-



re un nuovo computer, ricomprano un Macintosh (secondo un rapporto stilato da CI Infocorp, il 90% dei possessori di un personal Apple). Utenti per i quali Macintosh resta, comunque, la miglior scelta possibile per il desktop publishing, il multimedia e Internet. Naturalmente, non possiamo trascurare il fatto che in quella magica cifra a sei zeri, di cui Apple ha fatto un gran vanto, sono comprese anche le schede di aggiornamento Power Macintosh (vedi la tabella Andamento delle vendite di sistemi Power Macintosh).

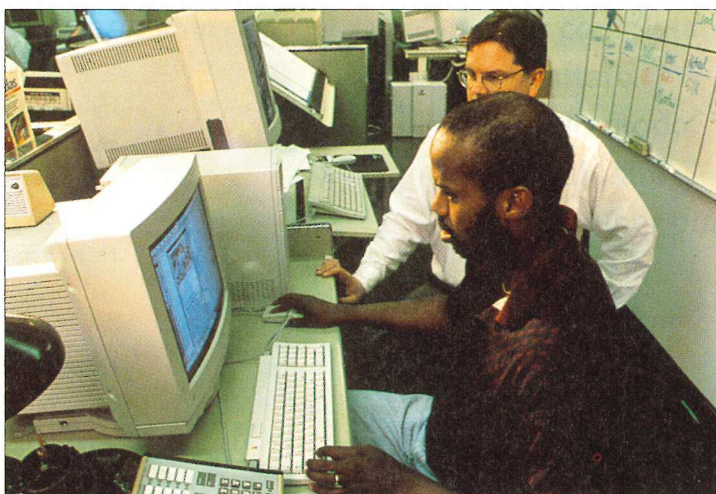
Se ci impegniamo in un'analisi più accurata del fenomeno Power Macintosh scopriamo tuttavia anche un variegato sottofondo di delusioni, opportunità mancate e promesse non mantenute. Si tratta di inconvenienti, saliti agli onori della cronaca o ben camuffati tanto da non essere avvertibili se non troppo tardi, che hanno condizionato sensibilmente la penetrazione dei Power Macintosh nel mercato dei pc.

Il software

Una delle prime aree che avrebbero richiesto un immediato intervento di Apple e delle terze parti comprendeva il software nativo e la compatibilità con le applicazioni sviluppate per Macintosh (vedi la tabella Disponibilità di applicazioni ottimizzate per Power Macintosh). Diversi mesi dopo l'introduzione dei Power Macintosh, per molti programmi come AppleShare, AppleTalk Remote Access, AppleSearch, HyperCard ecc. non erano disponibili aggiornamenti. Lo stesso sistema operativo -inizialmente il System 7.1.2- funzionava pressoché totalmente in emulazione. Oggi, appena un terzo del System 7.5.2 è stato adeguato per sfruttare la superiore velocità dei Power Mac. Non dimentichiamo che gli utenti più esigenti in termini di prestazioni alimentano una "lista della spesa" molto ricca: innalzamento della soglia massima consentita per la dimensione di un volume, software modulare, multitasking prelazionale, funzioni di memoria protetta, scambio dei dati ad alta velocità, servizi di rete, ecc. Non prima dell'inizio del prossimo anno, Apple ha in programma di distribuire finalmente un sistema operativo interamente dedicato alle nuove macchine.

Per gli utenti attivi nei campi della finanza e della ricerca scientifica, un grave problema era rappresentato da quelle applicazioni per 680x0 che, richiedendo un coprocessore matematico, non giravano sui nuovi computer. La riscrittura dei programmi per la produttività aziendale procedeva lentamente, cosicché la loro disponibilità è stata rimandata diverse volte, alimentando un certo scontento tra gli operatori del settore.

È opinione di alcuni analisti che l'iniziale scarsezza di applicazioni native -impietosamente messa a confronto con l'enorme varietà di programmi per Windows- oltreché l'elevato costo di gestione di un ambiente multipiattaforma siano state le ragioni preminenti che hanno spinto alcune aziende, come il gigante delle telecomunicazioni Bell, la compagnia Ernst & Young, la Boeing e la Hughes Aircraft, a defezionare dal Macintosh. La seconda motivazione è stata, tuttavia, smentita da uno studio condotto nel 1995 da Gartner Group Consulting Services, che ha dimostrato come il mantenimento di una rete mista di Windows e Macintosh in una azienda non si traduca in costi aggiuntivi. Non solo, la stessa ricerca ha messo in evidenza che più alta è la percentuale di Mac in un ambiente multivendor, minori sono le spese di gestione e che la ma-



La transizione dai Macintosh dotati di processore Cisc 680x0 a PowerPC non ha comportato eccessivi traumi, anche se alcuni problemi continuano a sussistere anche a due anni dalla presentazione di primi modelli

nutenzione di un Macintosh costa, in media, il 25% in meno di un personal con Windows.

Una nota positiva si è avuta dall'incremento nelle vendite di alcuni programmi in versione nativa, che i produttori -ACI, Claris, Insignia, Macromedia, Microsoft, National Instruments, Quark, Scitex, WordPerfect- hanno ascritto alla crescente diffusione di Power Macintosh (vedi la tabella Vendite di programmi nativi riferite al 1º trimestre 1995).

Altri potenziali utenti sarebbero rimasti a bocca asciutta per lungo tempo, schiavi di un'attesa che, in certi casi, si trascina ancora oggi. Benché le specifiche dell'architettura PowerPC fossero state rese note a tutti gli sviluppatori largamente in anticipo rispetto all'uscita delle macchine, i primi ad avvantaggiarsene furono quelli che producevano le maggiori applicazioni per le arti grafiche ed il prepress. Non è da escludere che Apple abbia concentrato le proprie energie in quella direzione per mantenere la propria leadership nel settore lucroso del publishing: una posizione di supremazia recentemente ribadita in uno studio preparato da Griffin Dix Research Associates, secondo il quale oltre il 76% del pre-press a colori viene effettuato su Macintosh e appena il 19% su Windows. È evidente che il modo più efficace e rapido di contrastare l'ingresso di Wintel (Windows + Intel) o di stazioni dedicate in quel mercato consisteva nel mettere a disposizione le versioni native di tali programmi. Negli ultimi tempi, i concorrenti nel DTP si erano pericolosamente avvicinati a Macintosh; il PowerPC avrebbe ripristinato il vantaggio.

Prestazioni cercansi

Un ennesimo motivo ricorrente di incertezza nel migrare a Power Macintosh era costituito dalle discutibili prestazioni di certe applicazioni, che, una volta ricompilate in codice nativo, non portavano quasi nessun miglioramento alla situazione. Tale inconveniente può essere in larga parte attribuito al metodo utilizzato per lo scambio di dati con le periferiche che, da sempre punto debole di Macintosh, si è improvvisamente trasformato in un "collo di bottiglia", mettendo in luce tutti i suoi limiti se paragonato alla più efficiente architettura di Power Macintosh. Accade così che questi ultimi, pur essendo in grado di sostenere un elevato transfer rate, sono menomati dalla gestione antiquata del File Mana-

Andamento delle vendite di sistemi Power Mac[1]

Periodo	Unità consegnate
14-31 marzo 1994	150.000
aprile - giugno 1994	225.000
luglio - settembre 1994	275.000
ottobre - dicembre 1994	375.000
gennaio - marzo 1995	400.000
...	
luglio - settembre 1995	920.000
ottobre - dicembre 1995 [2]	1.000.000

Note: *1 - le cifre comprendono sia le macchine che gli aggiornamenti*
2 - complessivamente 1,3 milioni di computer tra Macintosh e Power Mac

Fonte: *Apple Computer*

Disponibilità di applicazioni ottimizzate per Power Mac

Periodo	Versioni native
14 marzo 1994 (presentazione)	38
16 giugno 1994	100
1° agosto 1994	200
1° dicembre 1994	400
31 dicembre 1994	434
fine marzo 1995	540
fine settembre 1995	1.400

Fonte: *Apple Computer*

Status TOPAZ.

Ho completamente ribaltato il mio modo di valutare lo scanner piano.

Fatevi sconvolgere da TOPAZ con il nuovo SW LinoColor 4.0!

Caratteristiche salienti:
- lettura e taratura automatica degli originali anche tridimensionali;
- lettura di Line Art a colori;
- deretinatura automatica da 20 a 120 linee/cm;
- creazione di file in bassa ed alta risoluzione in tutti i formati (sino a 8150 dpi);
- lettura in batch degli originali.



Siemens S.p.A.
Casella Postale 10388
20110 Milano
Telefono (02) 66 76 43 36
Fax (02) 66 76 43 91

Linotype-Hell

ger e dei driver, i quali girano in emulazione, nonché da un modello non ottimale di memoria virtuale. Ecco che 4D Server, il potente database relazionale di ACI, risulta, nel complesso, più veloce nella recente versione per Windows, pur essendo un prodotto originariamente sviluppato per Macintosh.

Vendite di programmi nativi riferite al 1° trimestre 1995

Azienda	Prodotto	Incremento	Vendite
ACI	4D e 4D Server	27%	
Claris	ClarisDraw, FileMaker	>50%	
Insignia	SoftWindows	100%	
Macromedia	MacroModel	n.d.	$10,7 milioni
Microsoft	Excel 5, Word 6	n.d.	$1,48 miliardi*
National Instruments	HiQ, LabView, LabSuite	100%	
WordPerfect	WordPerfect	25%	

***Nota:** * La cifra riguarda l'insieme dei prodotti Microsoft*

Come se ciò non bastasse, a ridimensionare l'effettiva portata tecnologica dei Power Mac sono venuti vari incidenti di percorso nella progettazione dell'hardware. I problemi con il controller del NuBus, denominato Bart, nella prima generazione, si sono ripercossi negativamente sulle prestazioni che, alla prova dei fatti, si sono rivelate di poco superiori a quelle offerte dai Quadra, in special modo nelle applicazioni digitali audiovisuali. I dischi rigidi di serie esibiscono tempi di risposta che si situano nella media dei Macintosh, penalizzando non poco la performance globale. In alcune configurazioni il drive da 2 Gb, presente sull'8100/110, è leggermente più lento di quello da 1 Gb incorporato nell'8100/100. Il disco rigido da 1 Gb del recente 8500/120 non è proprio all'altezza della circuiteria video: i filmati di 320x240 pixel a 30 fps (frame per second) sono fuori della sua portata. Molti acquirenti di Power Mac hanno poi avuto la spiacevole sorpresa di non poter utilizzare -in certi casi, per diversi mesi- l'hardware installato nei precedenti modelli. In particolare, numerose schede grafiche NuBus necessitavano di nuovi driver o della sostituzione delle ROM.

Un duello senza vincitori

Mentre Power Macintosh sembra aver incontrato il gradimento degli utenti già avvezzi al "look and feel" delle macchine Apple, ben poco è riuscito a sortire nel tentativo di convincere i clienti Wintel a passare dall'"altra parte". Una simile asserzione è specialmente valida per il settore aziendale, uno dei segmenti più interessanti del mercato informatico. In questo ambito, il Power Mac ha conosciuto poca fortuna a causa di un'insufficienza di software specifico multipiattaforma per le soluzioni client-server, nonché di una strategia di marketing che non è riuscita a metterne in evidenza le singolari qualità. Un notevole impulso alle vendite di Power Mac sarebbe venuto altresì dal settore dell'home entertainment se Apple avesse introdotto una macchina dal prezzo molto accessibile e avesse spinto maggiormente gli sviluppatori di videogiochi, prodotti cruciali per il buon esito di un'operazione di così ampia portata, a realizzare programmi MacOS.

Eppure Apple può contare su una serie di circostanze favorevoli, da cui dovrebbe saper trarre il massimo beneficio. Per esempio, nonostante per i sistemi Wintel siano disponibili i medesimi programmi e un più vasto assortimento di periferiche video, Macintosh è da molti reputata la piattaforma preferita nello sviluppo di applicazioni multimediali -secondo Dataquest, il 63% della produzione totale si realizza su Mac-, grazie alla sua raffinata interfaccia, a una migliore integrazione degli strumenti e alla superiore affidabilità di QuickTime. L'increscioso incidente dei microprocessori Pentium difettosi -producevano errori nei calcoli matematici- ha influito negativamente sull'immagine di Intel, pur non riuscendo a ostacolarne le vendite. Viste le sue caratteristiche e con-

siderato che l'urgenza di metterlo in commercio ha certamente avuto il sopravvento sulla qualità finale, il tanto atteso Windows 95 difficilmente potrà intaccare il prestigio di cui gode MacOS.

Compatibilità a doppio taglio

Un aspetto ancor più grave della questione -strettamente connesso al cattivo uso delle risorse a disposizione per la promozione- è rappresentato dallo scarso riscontro di nuovi potenziali acquirenti, in particolare di quelli perennemente indecisi (i "fence-sitters", come li chiamano negli Usa). Tale situazione, indubbiamente, può essere addebitata alla loro errata convinzione di poter in qualche modo utilizzare direttamente applicazioni Dos e Windows, oltreché Macintosh, sulle nuove macchine; una convinzione, questa, generatasi per un insieme di fattori concomitanti e di elementi fuorvianti, come il termine "PowerPC", il coinvolgimento di IBM e un messaggio pubblicitario esagerato e ambiguo. Se l'intenzione era quella di spostare l'ago della bilancia in favore di Power Mac, ebbene, si è ottenuto l'effetto contrario. In realtà, non si è che rafforzato quel senso di indecisione che già pervadeva la moltitudine di non "addetti ai lavori". La presunta compatibilità con l'ambiente Pc, possibile solo per il tramite di un emulatore software, incapace di rivaleggiare con le macchine disponibili, non è si prospettata come una soluzione convincente, mentre la Dos Compatibility Card è arrivata troppo tardi -e destinata soltanto al 6100- per risvegliare repentinamente l'interesse verso questa piattaforma.



Il Power Mac 8500 (nella foto la motherboard) è il computer tecnologicamente più innovativo attualmente disponibile nel catalogo della casa di Cupertino

La guerra dei prezzi

Il punto più dolente, comunque, è ancora una volta venuto da quell'oggetto del contendere, che intriga da anni la comunità della Mela. La politica dei prezzi, ieri come oggi, è da molti indicata in effetti come il principale ostacolo a una maggiore diffusione dei Power Macintosh.

Apple ha perseguito, nei primi mesi dalla data di introduzione dei Power Mac, una politica che ha privilegiato i margini di vendita alla penetrazione sul mercato (**figura** "confronto vendite Apple"). Ma, a causa della ripresa della guerra dei prezzi nel mondo Pc, si è ritrovata ben presto a dover assottigliare i profitti per singola CPU per rimanere concorrenziale, e questo vale soprattutto per i mercati dell'Estremo Oriente, Giappone in particolare, dove la tendenza al "dumping" dei prezzi nel '95 è stata fortissima.

Inoltre, dal punto di vista delle prestazioni e del prezzo, Power Macintosh dovrebbe trovarsi in una posizione avvantaggiata, se ci rifacciamo a quanto sostengono Apple, IBM e Motorola. Invece, in determinate linee di prodotti, è rimasto indietro nella corsa e oggi versa ancora in una condizione critica per poter competere. Per esempio, la nuova linea di PowerBook con PowerPC corre il rischio di diventare rapidamente obsoleta. Negli ultimi due anni, i concorrenti hanno apportato sensibili innovazioni ai loro laptop, ancora assenti nei portatili Apple: display asportabili e basculanti, lettori CD-ROM, schermi tattili, nuove batterie al litio, ecc.

Come spiegazione alla politica dei prezzi, potrebbe esserci il fatto che la produzione sembra

La parata dei Power Mac: tutti i modelli e le caratteristiche

	CPU	Clock	Scheda CPU	RAM	Disco	VRAM
Serie Performa						
5200	PPC 603	75 MHz	-	8 Mb	500 Mb	1 Mb
5300	PPC 603	100 MHz	-	16 Mb	1,2 Gb	1 Mb
6200	PPC 603	75 MHz	-	8 Mb	500/800 Mb	1 Mb
6300	PPC 603	100 MHz	-	12 Mb	1,2 Gb	1 Mb
Serie Modulari						
6100	PPC 601	66 MHz	-	8/16 Mb	500 Mb	1 Mb
7200	PPC 601	75 MHz	-	8/16 Mb	500 Mb	1 Mb
7200	PPC 601	90 MHz	-	8/16 Mb	500/1 Gb	1 Mb
7500	PPC 601	100 MHz	•	8/16 Mb	500/1 Gb	2 Mb
8500	PPC 604	120 MHz	•	16 Mb	2 Gb	2 Mb
9500	PPC 604	120 MHz	•	16 Mb	1 Gb	-
9500	PPC 604	132 MHz	•	16 Mb	2 Gb	-
Network Servers						
6150	PPC 601	66 MHz	-	16 Mb	1,2 Gb	-
7250	PPC 601	120 MHz	-	16 Mb	1,2 Gb	-
8550	PPC 604	132 MHz	•	24 Mb	2 Gb	-
500	PPC 604	132 MHz	•	32 Mb	24 Gb	-
700	PPC 604	150 MHz	•	32 Mb	32 Gb	-
Serie Portatili						
5300	PPC 603e	100/117 MHz	•	8/16/32 Mb	500/750/1,2 Gb	512 Kb
2300	PPC 603e	100 MHz	•	8 Mb	750 Mb	512 Kb

essere stata insufficiente a soddisfare la domanda del mercato. Apple avrebbe quindi ritenuto controproducente abbassare i prezzi, non potendosi garantire contro un calo forzato delle vendite. Questa idea è comprovata dall'effettiva carenza di unità nella linea Power Macintosh, che continua a verificarsi da alcuni mesi. A quanto pare, la penuria di Power Mac della fascia alta (8500 e 9500) e di cloni MacOS è dovuta all'incapacità dei principali fornitori -Samsung, Texas Instruments e VLSI Technologies- di far fronte alle richieste di circuiti integrati (ASIC) costruiti appositamente per Apple, nonché a una insufficiente fornitura di microprocessori serie 604 da parte di Motorola. Nonostante oltre il 90% della capacità produttiva di Apple sia dedicata alla realizzazione di Power Macintosh, la società di Cupertino accumula ritardo nell'evasione degli ordini.

Un percorso ancora lungo

Certo, il gran battage pubblicitario che accompagnava l'arrivo dei Power Macintosh ha galvanizzato gli animi di molti. L'entusiasmo, però, non basta a far vendere in un mercato, nel quale i potenziali acquirenti sono altamente sensibili alla questione "prezzo". Alla resa dei conti, Power Macintosh, fino ad ora, si è comportato in maniera più che dignitosa. Promette bene, ma avrebbe potuto certo fare meglio. La richiesta di prodotti Apple si mantiene molto forte.

Auguriamoci che le prossime generazioni di questi computer siano alla portata di un pubblico assai più vasto. ■

Accessori	Max. RAM	Max. VRAM	Cache	Monitor supp.	Bus - Slot
Cd Rom 4x - Tv/Vi - ModemFax	64 Mb	-	256 Kb	Integrato	PDS - Video - Comm
Cd Rom 4x - Tv/Vi Mpeg - ModemFax	64 Mb	-	256 Kb	Integrato	PDS - Video - Comm
Cd Rom 4x - ModemFax	64 Mb	-	256 Kb	Fino al 15"	PDS - Video - Comm
Cd Rom 4x - Tv/Vi - ModemFax	64 Mb	-	256 Kb	Fino al 15"	PDS - Video - Comm
Cd Rom 4x - Dos Card - Av Card	72 Mb	2 Mb (Av)	256 Kb	Fino al 16"	PDS
SoftWindows	256 Mb	4 Mb	opz.	Fino al 21"	3 Pci
Cd Rom 4x - SoftWindows	256 Mb	4 Mb	opz.	Fino al 21"	3 Pci
Cd Rom 4x - SoftWindows	512 Mb	4 Mb	opz.	Fino al 21"	3 Pci
Cd Rom 4x - SoftWindows	512 Mb	4 Mb	256 Kb	Fino al 21"	3 Pci
Cd Rom 4x - SoftWindows	768 Mb	-	512 Kb	Fino al 21"	6 Pci
Cd Rom 4x - SoftWindows	768 Mb	-	512 Kb	Fino al 21"	6 Pci
	128 Mb	-	256 Kb	-	PDS
	256 Mb	-	256 Kb	-	3 Pci
	512 Mb	-	512 Kb	-	3 Pci
	512 Mb	-	512 Kb	-	6 Pci
	512 Mb	-	1 Mb	-	6 Pci
-	56 Mb	1 Mb	-	Fino al 16"	2 PCMCIA - 1 Ide
-	56 Mb	1 Mb	-	Fino al 16"	PDS 152 pin

Nota: *per le configurazioni disponibili e i prezzi vi rimandiamo al Listino Prezzi Orientativi Apple, pubblicato mensilmente su queste stesse pagine.*

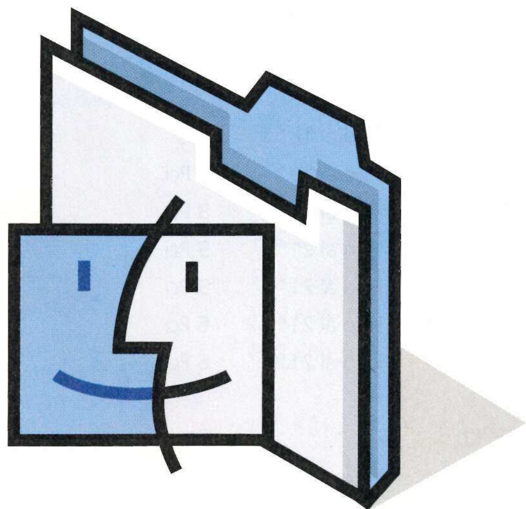
primo piano

Miglioramenti nell'Installer e in alcune funzionalità, riduzione del numero di file nella Cartella Sistema, nuove porzioni di codice riscritte in linguaggio nativo e una versione di OpenTransport rinnovata per l'ultimo aggiornamento del System, da noi provato in anteprima

Un altro passo

Al momento di scrivere, non è ancora chiaro se il prossimo aggiornamento del MacOS sarà identificato come System 7.5.3, oppure System Update 2.0, o ancora se abbiamo a che fare con due prodotti simili destinati rispettivamente alle nuove generazioni di Power Mac e PowerBook e a "the rest of us". Quando leggerete questo pezzo, la nuova versione dovrebbe essere disponibile e il dubbio sarà definitivamente chiarito.

Certamente questa "edizione", aumentata e sottoposta a profonda revisione, rappresenta un notevole passo avanti, a giudicare dalle sue dimensioni: oltre 15 Mb di codice, parzialmente ricompilato per sfruttare la maggiore potenza offerta dalle ultime generazioni di Power Macintosh.



di Gian Paolo Rosa

Giornalista freelance, vive tra la Liguria e la Francia sperimentando le più innovative tecnologie digitali

Un Installer rinnovato

Forte del fatto che chi ben comincia è a metà dell'opera, ecco che l'Installer del nuovo sistema operativo è diventato più "intelligente". Finalmente è in grado di rintracciare e adeguare automaticamente le Estensioni e i Pannelli di controllo disattivati con Gestione Estensioni, senza variare le impostazioni dell'utente. Rende altresì possibile creare un disco di avvio universale, benché il più recente MacOS sia ormai troppo esigente in termini di spazio per accontentarsi di un floppy ad alta densità. Questo fatto porta a pensare che assisteremo, in un prossimo futuro, all'inevitabile diffondersi di cartucce removibili ad alta capacità: il che potrebbe tradursi nel recupero di obsoleti e costosi SyQuest da 44 Mb o costringere gli utenti a optare per nuovi media, quali Zip, Jazz, floptical, magneto-ottici e simili.

Nel nuovo System sono stati corretti numerosi bug, alcuni dei quali producevano il famigerato errore di sistema "tipo 11" sui Power Mac, da mettersi probabilmente in relazione con applicazioni non native. È stato eliminato un inconveniente che rallentava l'avvio di certi programmi -in special modo il pacchetto Office 4.2 di Microsoft- sui Power Mac, dotati di System 7.5.2 e con la memoria virtuale attiva.

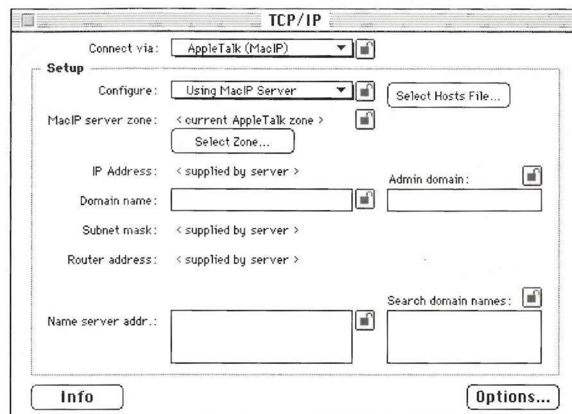
Grazie a questo aggiornamento, si riduce il numero di file installati nella Cartella Sistema: una complicazione in meno per gli amministratori di quelle tipologie di rete in cui sono integrati modelli differenti di Mac. In un unico documento di ben 2,1 Mb, System 7.5 Update, sono state raccolte le funzionalità di 040 VM Update, 630 SCSI Update, 7.5.2 Printing Fix, Color Classic Update, Display Enabler 2.0, EM

Sound Update, MathLib, Mount IDE Drive, PowerBook 150 Update, SCSI Manager, Serial Update 406, SerialDMA, Sound Manager, ThreadsLib e di tutti gli Enabler. Apple Multimedia Tuner era stato già sostituito da QuickTime 2.1. Tutti i vecchi file vengono cancellati durante la fase di installazione.

ColorSync 2.0 e i driver LaserWriter 8.3.2 (che opera in simbiosi con il Desktop PrintMonitor) e StyleWriter 1200 2.1 (che supporta StyleWriter, StyleWriter II e StyleWriter 1200) fanno ora parte del corredo standard del sistema operativo.

che; quest'ultima, in particolare, dovrebbe migliorare in forma apprezzabile le prestazioni di QuickDraw. Già incluse nel System 7.5.2, riservato alla prima generazione di Power Mac classe PCI, sono state aggiunte due versioni separate delle routine comuni al manager della Nuova Gestione Memoria, per i Macintosh basati su processori PPC e 680x0. Secondo quanto sostiene Apple, questo accorgimento dovrebbe incrementare la velocità di esecuzione delle applicazioni non native che girano in emulazione.

Nella nuova release sono state apportate migliorie di un certo



La videata del pannello di controllo di TCP/IP (in questo caso in modalità "Amministratore") così come appare nell'ultimo aggionamento del System, che comprende OpenTransport 1.1

verso Copland

Lavori in corso

Il MacOS sta attraversando un periodo di transizione di importanza fondamentale, poiché vengono gettate le basi della nuova architettura software che gli utenti di Power Macintosh attendono da tempo e i cui effetti saranno visibili in forma consistente con Copland e raggiungeranno probabilmente il culmine con Gershwin. Questa transizione avviene gradualmente con l'incorporazione di moduli innovativi e con l'ottimizzazione di quelli già presenti. In questa nuova versione, i programmatori Apple hanno riscritto completamente in codice ottimizzato per PowerPC il Resource Manager e la libreria di funzioni matematiche rilievo anche al Finder. Nelle finestre che mostrano gli elementi arrangiati sotto forma di liste, lo spazio per il nome è stato ampliato. Sui Mac che montano CPU PowerPC e 68040, la cache del processore viene gestita in modo più efficiente. La copia di molti file impiega un tempo minore rispetto alle versioni precedenti, in quanto la barra di progressione che indica lo stato di completamento dell'operazione viene aggiornata meno di frequente.

Ora il MacOS comprende la versione 1.3.1 della Striscia di Controllo, che funziona su tutti i modelli ed eredita le caratteristiche già viste nella precedente release, distribuita con il System 7.5.2. La Striscia consente di alterare i parametri di configurazione del sistema in maniera più comoda e rapida.

La Guida Apple, giunta alla versione 2.0, è più stabile, meno esposta a problemi di memoria ed è capace di far fronte a situazioni critiche, come il trattamento di documenti danneggiati.

Uno sguardo a OpenTransport 1.1

Contemporaneamente all'uscita della nuova release del MacOS, Apple introduce una versione perfezionata della nascente architettura di rete e di comunicazione, OpenTransport, che dovrebbe porre rimedio ai problemi di affidabilità e velocità riscontrati sin dai primi tempi.

Per informazioni:
Apple Computer
tel. 02/273261

OpenTransport, che ha visto la luce nel giugno 1995 in versione beta ed è stato inizialmente diffuso in concomitanza con la presentazione del Power Mac 9500 , migliora l'interazione tra l'utente e il sistema operativo, offre servizi di comunicazione più potenti, basati su standard industriali multipiattaforma (Posix, Unix Streams, ecc.) e comprende un set di API (Application Program Interface) per gli sviluppatori di software.

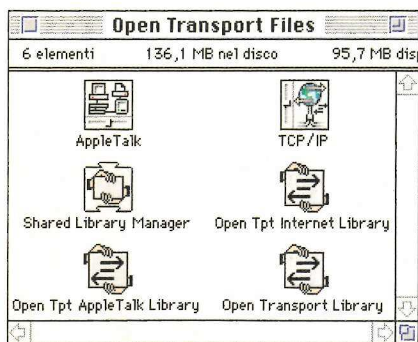
Con l'installazione di OpenTransport, il software che gestisce i protocolli AppleTalk e MacTCP, oltreché il Connection Manager e il Communications Resource Manager, viene rimpiazzato da nuovi moduli in standard Streams, che consentono, tra l'altro, la riconfigurazione dinamica dei collegamenti di rete, ossia la variazione dei parametri di connessione in tempo reale, senza necessità di riavviare il computer, con la possibilità di passare da un ambiente a un altro in pochi istanti e di memorizzare i vari gruppi di impostazioni.

Un'applicazione progettata per appoggiarsi a OpenTransport è in grado di accedere automaticamente a una vasta gamma di servizi di rete, messi a disposizione dal MacOS.

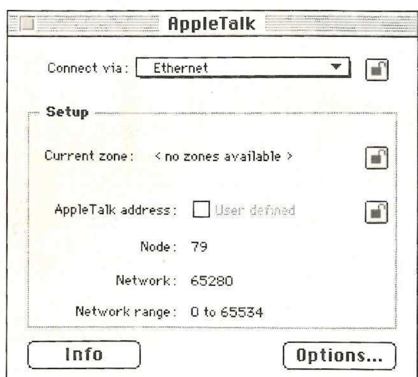
La release 1.1 supporta pienamente sia i Mac basati su Motorola 68030 e 68040 sia i Power Mac, compresi quelli con bus PCI, nonché gli adattatori TokenRing, le schede di rete NuBus, le connessioni a infrarossi e altri. Inoltre è stato ottimizzato per consentire trasferimenti di dati più veloci mediante FDDI (Fiber Distributed Data Interface), Fast Ethernet e ATM. Open Transport è stato scritto in codice nativo PowerPC ed è capace di performance di alto livello. Alcuni test collocano la velocità di trasmissione delle informazioni tra i 40 Mb/sec, ottenuti con schede PCI Fast Ethernet, e i 100 Mb/sec esibiti da una scheda PCI ATM con protocollo TCP/IP. OpenTransport è compatibile con SLIP (Serial Line Internet Protocol), PPP (Point-to-Point Protocol), NCP/IPX (NetWare), X.25 e DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol), uno standard che mette in condizione gli amministratori di reti TCP/IP di intervenire a distanza sui parametri dei vari nodi da un sito centralizzato. OpenTransport integra le comunicazioni seriali e via modem, i collegamenti a reti remote, il supporto a reti locali di tipo LocalTalk ed Ethernet e reti geografiche in un unico sistema.

Il sostrato software di OpenTransport 1.1 è particolarmente orientato verso le esigenze tipiche di un server di rete. Nella nuova versione è stata migliorata sensibilmente la sua capacità di gestire simultaneamente sessioni multiple di comunicazione, impiegando il medesimo protocollo di rete (multihoming); inoltre, è stata aggiunta la possibilità di controllare schede multinodo, alle quali vengono associati più indirizzi di rete.

La versione 1.1 di OpenTransport è in grado di reggere collegamenti ad alta velocità, senza perdere in prestazioni; è più stabile e meno soggetta a conflitti con le applicazioni di posta elettronica; consente di instaurare più sessioni TCP/IP senza dover riavviare il computer; supporta, infine, gli analizzatori di rete. ■



Insieme con OpenTransport vengono installati i nuovi pannelli di controllo per AppleTalk e TCP/IP, con tre livelli di gestione a seconda delle esigenze operative: Utente, Avanzato, Amministratore



La videata del nuovo pannello di controllo AppleTalk è diventata più criptica per i principianti, ma sarà apprezzata dagli utenti esperti di reti

Page Office® by UMAX

il Fax-Archivio Digitale-OCR-Fotocopiatrice-Scanner che sta nel palmo di una mano

Page Office é uno strumento innovativo che racchiude in sè la funzionalità di 5 dispositivi indispensabili per l'automazione di ogni ufficio computerizzato.

Page Office è composto da uno scanner b/n e da 5 applicativi per:

- OCR avanzato.
- Archivio Digitale di foto e Testi, con ricerca indicizzata per chiavi o parti di documento.
- Fax ed E-Mail (con modem opz.)
- Fotoritocco con "evidenziatore" a colori.
- Fotocopiatrice, se collegato ad una stampante opzionale.

Page Office naturalmente è anche un potente scanner, da non confondere con prodotti similari per le seguenti caratteristiche:

- 300 dpi
- 256 livelli di grigio
- Collegato in SCSI II
- Estremamente veloce con 6.5 sec. per leggere un A4 a 300 dpi.
- Dotato di vassoio porta 10 documenti e di pulsante esterno per inserimento automatico del documento nell'applicativo.



DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UMAX



Via S. Giovanni, 42 29100 Piacenza
Tel. 0523/334994 ra, Fax 338229

* IVA esclusa

Questa pagina é stata realizzata con ColorPro® in automatico da Photo CD

primo piano

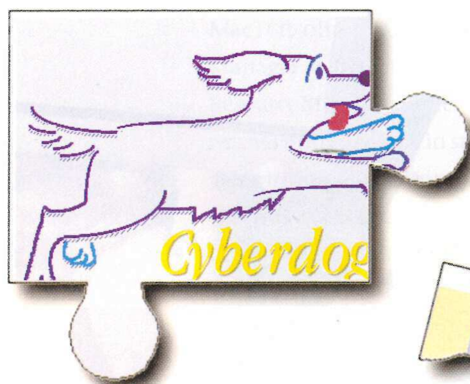
Spiegare cosa sia OpenDoc è impresa alquanto ardua: ci troviamo infatti di fronte a un modo totalmente nuovo di pensare l'utilizzo del computer e bisogna dimenticare metodologie di lavoro imparate nel corso degli anni. Non cambia il mezzo, ma cambia il come si utilizzerà questo mezzo. C'è chi dice sarà più semplice, chi sostiene che il passaggio a OpenDoc sarà tutt'altro che indolore, chi ancora è fermamente convinto che solo pochi sperimentatori si permetteranno il lusso di abbandonare la vecchia strada per la nuova e chi, infine, apprezza le idee che stanno alla base di OD; ma non ne vede alcun utilizzo pratico. Ci auguriamo che le spiegazioni e le riflessioni riportate in queste pagine vi forniscano sufficienti elementi per capire OpenDoc e per formulare un giudizio. Vorremmo, a questo proposito, invitarvi a scriverci opinioni perplessità e richieste di chiarimenti, cui saremo lieti di rispondere.

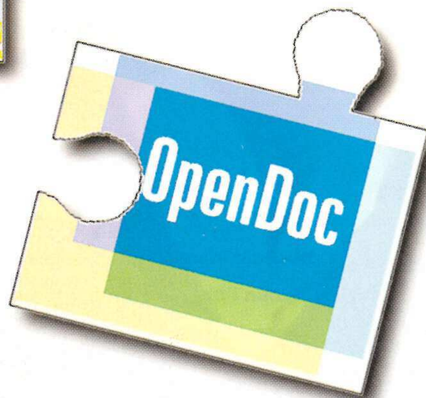
Le differenze

Per spiegarvi cosa realmente sia OpenDoc utilizzeremo come termine di paragone il modello operativo che attualmente tutti stiamo usando. Trattasi di un modello operativo incentrato sulle applicazioni, cui OpenDoc ne contrappone uno centrato sul documento.

L'utilizzatore di OpenDoc si deve concentrare sul come costruire un documento o portare a termine una determinata azione e non su quale applicazione utilizzare per impostare il documento. La parte software che gestisce il documento è nascosta e non ce ne si deve curare. Il documento viene creato, manipolato ed editato senza che si abbia alcuna nozione del come: non è più necessario lanciare applicazioni o passare da un programma all'altro. Svincolarsi dalle applicazioni è il primo passo che si deve compiere per addentrarsi nel nuovo ambiente operativo. Ambiente, e non sistema, in quanto OpenDoc al momento si appoggia ancora al MacOS per funzionare e viene visto da Finder come applicazione.

Altro elemento importante da considerare nell'analisi è la versatilità con cui OpenDoc gestisce in un unico documento differenti tipi di dati: filmati QT VR, suoni, archivi, immagini, oggetti QD 3D, fogli di calcolo e testi convivono tranquillamente all'interno dello stesso foglio. La possibilità di integrare qualsivoglia tipo di dati all'interno di un singolo documento non riduce le potenzialità di OpenDoc all'assemblaggio di complessi layout o alla realizzazione di grossi contenitori. Tutti gli elementi di un contenitore possono infatti venire collegati tra di loro: un modulo di testo, ad esempio, può essere linkato ad un conta-parole e a un controllore orto-





di Luca Romoli

That's OpenDoc!

Scopriamo insieme i principi su cui si basa questa tecnologia e quali sono le applicazioni pratiche. Prima fra tutte: CyberDog

I vantaggi di OpenDoc

	Utente	Sviluppatore	Software house
Modularità	Gli elementi di un documento possono essere aggiunti o sostituiti con estrema facilità	La ricompilazione di un singolo modulo non comporta la ricompilazione dell'intero pacchetto	I singoli pacchetti possono essere assemblati in soluzioni ad-hoc con estrema facilità
Dimensioni contenute	La memoria (RAM - Disco) richiesta per lavorare con OpenDoc è di gran lunga inferiore a quella necessaria al funzionamento di comuni applicazioni	È più facile sviluppare, debuggare e testare un modulo	È più facile e più economico distribuire i pacchetti
Indipendenza dalla piattaforma	I documenti possono essere editati da differenti sistemi utilizzando il modulo preferito	Il codice di un modulo può venir scritto una volta sola e quindi compilato per differenti piattaforme	Ambienti eterogenei possono lavorare sullo stesso documento

grafico che si aggiornano dinamicamente come vengono aggiunti nuovi paragrafi.

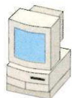
Gli elementi

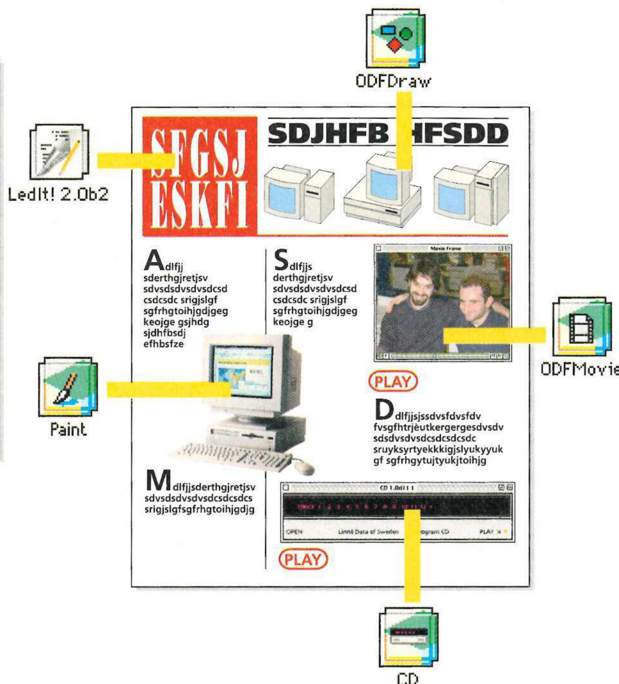
Le primitive di OpenDoc sono i documenti stessi, a loro volta composti da parti e dagli editor che si occupano della loro manipolazione. I documenti non sono legati alle singole applicazioni, ma contengono loro stessi una sorta di piccole applicazioni, chiamate part editor (Ndr: purtroppo molti termini indicanti elementi costitutivi di OpenDoc sono difficilmente traducibili in italiano), che si preoccupano di operare solo alcune determinate e limitate funzioni su alcune determinate e limitate parti, o tipi di documenti. L'utente non lancia o esegue direttamente un part editor, ma agisce sul dato stesso, senza preoccuparsi del come. Del come si preoccuperà OpenDoc. Un altro vantaggio della struttura a part editor è il poter lavorare all'interno di uno stesso documento utilizzando differenti editor. Un Pannello di Controllo, chiamato Editor Setup, tiene traccia di tutti gli editor presenti e dei tipi di dati da loro gestiti; nel momento in cui un nuovo elemento viene aggiunto a un documento, o viene aperto un foglio di lavoro creato su di un'altra macchina, l'ES assegna un editor ad ogni parte. Se da un lato quindi ci si libera dalla necessità di utilizzare uno stesso motore, dall'altro, qualora si fosse in possesso di più editor, si può scegliere quello che integra le funzioni più consone. La struttura tipica di un documento OpenDoc consiste di un contenitore principale, una sorta di foglio di lavoro bianco, in cui si inseriscono a uno a uno gli elementi su cui lavorare. Ogni elemento a sua volta può contenere altri elementi: la procedura di inserimento di un elemento in un altro prende il nome di embedding.

Questo è quanto

Né più né meno, OpenDoc è quanto vi abbiamo appena detto: una sorta di grosso contenitore in grado di gestire ed elaborare informazioni di ogni tipo, relazionate tra di loro attraverso collegamenti dinamici, senza che l'utente debba preoccuparsi né della piattaforma su cui sta lavorando, né dei mezzi che sta utilizzando. Un modo innovativo di lavorare, un modo cui sarà difficile abituarsi. Abbandonare le applicazioni per i documenti non sarà facile, richiederà molta più organizzazione e sarà inizialmente più dispersivo. Questo, perlomeno, fintantoché non verranno sviluppate soluzioni ad hoc, prodotti verticali studiati appositamente per il singolo utente o per un utilizzo estremamente specifico. La modularità, ci sembra il caso di specificarlo, permetterà infatti di abbandonare le oramai monolitiche e rigide applicazioni da decine e







Una pagina realizzata con un'applicazione tradizionale (a sinistra) e con OpenDoc (a destra): per ciascun elemento, si utilizza un diverso *editor*

decine di mega per centinaia di funzioni a favore di ben più snelli pacchetti che faranno solo quello che dovranno fare. Non sarà più necessario quindi avere fogli di calcolo con potentissime funzioni statistiche, salvo su richiesta, né tantomeno word processor capaci di mettere in crisi anche il più potente PowerPC. La tabella accessoria, ci auguriamo, potrà chiarirvi ulteriormente le idee. Ora, per rispondere alla seconda domanda, quella inerente alle applicazioni pratiche, lasciamo che le immagini di CyberDog, pubblicate nel seguito di questo articolo, parlino per noi. Buona visione. □

Component Software: l'altra metà di OpenDoc

di Andrea Lawendel
lawendel@micronet.it

A chi deve rivolgersi il potenziale sviluppatore OpenDoc che utilizza piattaforme non-Mac?

OpenDoc, inutile nascondercelo, ha scelto un momento particolarmente agitato per lanciare le sue molteplici sfide alla Bastiglia del software. L'attacco avviene infatti su non meno di due livelli, entrambi caratterizzati da avversari che sono veri ossi duri. Uno riguarda direttamente l'edificio che tutti, giocoforza, siamo costretti a frequentare ogni giorno: quello dei programmi monolitici e macrocefali. L'altro piano è quello più propriamente *di mercato*, perché OpenDoc è parte integrante delle strategie di prodotto che IBM contrappone, in forma più o meno esplicita, all'asse Microsoft (con Windows e OLE) e Intel.

In altre parole, OpenDoc deve prima di tutto lasciare il suo segno affermando una nuova cultura del software che i programmatori conoscono solo in teoria. Una volta raggiunto questo traguardo, dovrà cercare di uscire vincente dallo scontro con OLE, anche se a parole tutti dicono che le componenti OpenDoc potranno tranquillamente convivere con i loro omologhi OLE. Al momento, nessuno di questi bersagli sembra a portata di tiro, soprattutto il secondo. OLE e OpenDoc sono diversi (inutile stare qui a discutere su chi sia il più bravo), ma se il primo è una tecnologia affermata, il secondo non va molto al di là dei tool degli SDK distribuiti da Apple, IBM e Novell.

Un grosso motivo di preoccupazione è dovuto alle ultime vicissitudini di due membri del terzetto che nel 1994 ha lanciato alla grande l'idea di OpenDoc e del modello oggettuale SOM di IBM. Apple naviga in acque agitatissime. Novell, che in origine si doveva occupare degli strumenti OpenDoc per Windows 3.x, attraversa una fase di profondo ripensamento delle attività extra-Netware. La situazione è fluida ma la macchina dello sviluppo e

Non ti sembra che manchi qualcosa d'importante?

C'è poco da sorridere. Sei a metà di un lavoro quando t'accorgi che manca qualcosa di importante; qualcosa di speciale da aggiungere al tocco finale. Sul Catalogo Océ Supplies puoi trovare tutto ciò che ti serve perché rappresenta la più grande e la più completa scelta di materiali di consumo per apparecchiature per copiare, stampare e plottare. Più di 10.000 articoli per tutte le maggiori marche sul mercato. Qualità Océ ad un prezzo conveniente; sia per il tuo normale lavoro che per i capolavori, chiedi il catalogo Océ Supplies.



Smart solutions in copying, printing and plotting.



Materiali Océ: per le tue copie con in più un sorriso.

DESIDERO RICEVERE IL NUOVO CATALOGO OCÉ SUPPLIES

Azienda: ______________________

Nome e Cognome: ______________________

Funzione: ______________________

Indirizzo: ______________________

Città: ______________________

Telefono: ______________________

Océ Supplies



Invia il coupon via fax al numero 02/2163376, oppure telefona al numero verde 167/010021 per richiedere ulteriori informazioni.

della promozione di OpenDoc non si ferma, anzi. IBM è in questo momento il socio più motivato a tener alta la bandiera del component software e, nonostante i problemi che Big Blue stessa deve affrontare in casa propria, IBM è sempre piuttosto calda e impegnata su OpenDoc.

Basta andare a consultare le pagine del Club OpenDoc sul sito Web IBM (*http://www.software.hosting.ibm.com/clubopendoc/index.html*) per avere una conferma diretta delle iniziative che bollono in pentola.


© 1995 IBM Corporation

Club OpenDoc

Welcome to Club OpenDoc!

Congratulations, you've found us! This is the home of Club OpenDoc (tm), an online community where you'll find the latest OpenDoc information, parts, code, books, education and more. Our goal here is simple: we want to foster the adoption of OpenDoc in the computer industry.

Well, what are you waiting for? Come on in and **join us**. There's something here for everyone, but some things are for members only.

And a hearty welcome back to all of our members! We've been incredibly busy with all of your requests and want to thank each of you for your support of OpenDoc. Keep up all of the exciting work! We've been processing your registrations and sending out the CD and information packages you requested as fast as we can. Whew! We're *almost* caught up. If you haven't received your package by now, it's in the mail... Don't tell us you haven't heard that before!

Toolkit news! The AIX version is here - updated and online...and just around the corner (and it's been a heck of a corner!) is the GA version of the OS/2 toolkit - you'll see it here first! Go to the toolkit area for more info.

You see, we want to give you all the tools and information you need to develop the most incredible software this industry has seen. So how are we going do this? Drop by to visit us often and you'll see!

The Club Crew - Vicci, Dennis, William and Harper

La home page di Club OpenDoc, sito sempre aggiornato sulle ultime iniziative di Big Blue

Innanzitutto i kit per sviluppatori. Ultimamente IBM ha reso disponibile il volume 8 del kit per lo sviluppo di parti OpenDoc su piattaforme OS/2 Warp, e soprattutto ha confermato che sarà lei a raccogliere il testimone di Novell per quanto riguarda lo sviluppo delle componenti su piattaforme a 32 bit Windows 95 e Windows NT. L'annuncio ufficiale di questo impegno risale alla fine dello scorso anno. Dobbiamo allora pensare che Novell non sia più interessata alla questione? Niente affatto. I programmi Windows che ruotano intorno alla suite per ufficio WordPerfect sono passati alla fine di gennaio alla scuderia Corel. A Novell rimane la famiglia Groupwise, per la quale è stato confermato l'impegno della conformità a OpenDoc/SOM. Lo stesso vale per il sistema operativo di rete NetWare. Novell ha da tempo reso noto che il suo NOS in futuro sarà in grado di utilizzare liberamente le parti OpenDoc, quindi non dovrebbero esserci cambiamenti di linea.

Riassumendo, fin da adesso è possibile documentarsi e provare a costruire parti rivolgendosi a Apple per quanto riguarda lo sviluppo su Macintosh e a IBM per quanto concerne OS/2 Warp. Da IBM, entro quest'anno dovrebbe arrivare il kit per sviluppatori Windows 95 e Windows NT. Per tenersi aggiornati consigliamo di tener d'occhio le pagine di Club OpenDoc e naturalmente quelle che Apple gestisce all'indirizzo *http://www.opendoc.apple.com/mainpage.html.*

Quel che più conta è l'impegno assunto da altri grossi e piccoli nomi del software internazionale. La notizia più interessante è probabilmente quella che viene da Oracle, che ha ufficialmente aderito al CI Labs, l'organismo indipendente (ma più vicino a OpenDoc che a OLE) che si occuperà della certificazione delle componenti software. Con questa mossa Oracle ha dato il suo imprimatur a OpenDoc. Il primo prodotto OpenDoc compatibile realizzato da Oracle sarà il suo ambiente di sviluppo Oracle Power Objects.

Secondo fonti Apple, sarebbero oltre 300 le società che hanno garantito il loro appoggio a OpenDoc. Accanto a nomi come Symantec, Adobe, Metrowerks, Claris, c'è la lista di software house medio-piccole che nel 1996 hanno promesso soluzioni e componenti. La rivista *Byte* ha per esempio dato notizia, sul numero di febbraio, di una iniziativa di Oberon Microsystems. Questa società è nata in seno al Politecnico di Zurigo e fa riferimento niente meno che a Niklaus Wirth, inventore dei linguaggi Modula e Pascal. Oberon punta moltissimo sulla object orientation e secondo *Byte* avrebbe intenzione di rendere compatibili i suoi compilatori con OLE e OpenDoc.

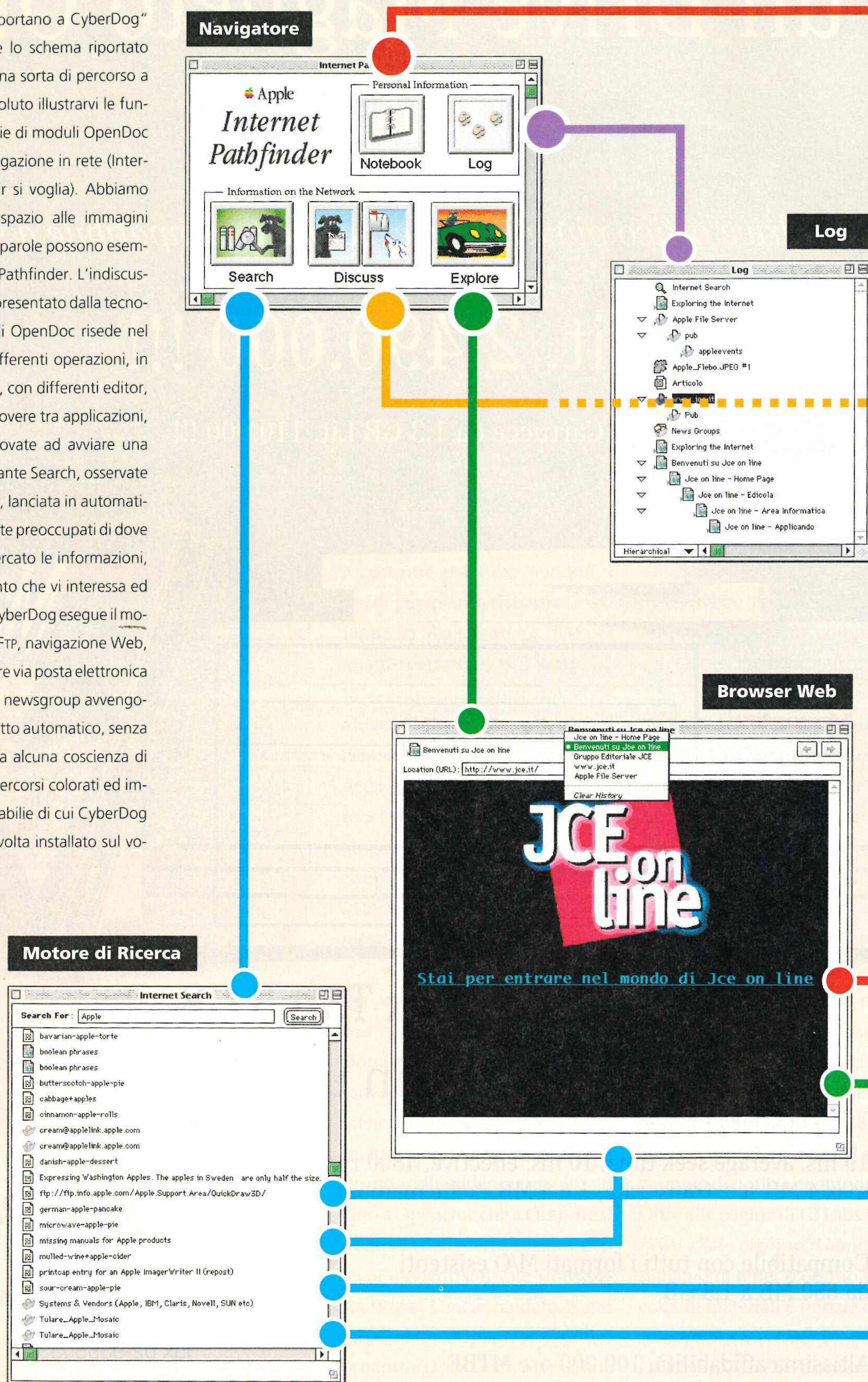
Se sul sito Apple è già attivo un primo esempio di repository online di parti OpenDoc (sviluppate più che altro su piattaforme Mac), analoghe iniziative si stanno coagulando intorno all'offerta di parti per i sistemi operativi Windows e OS/2.

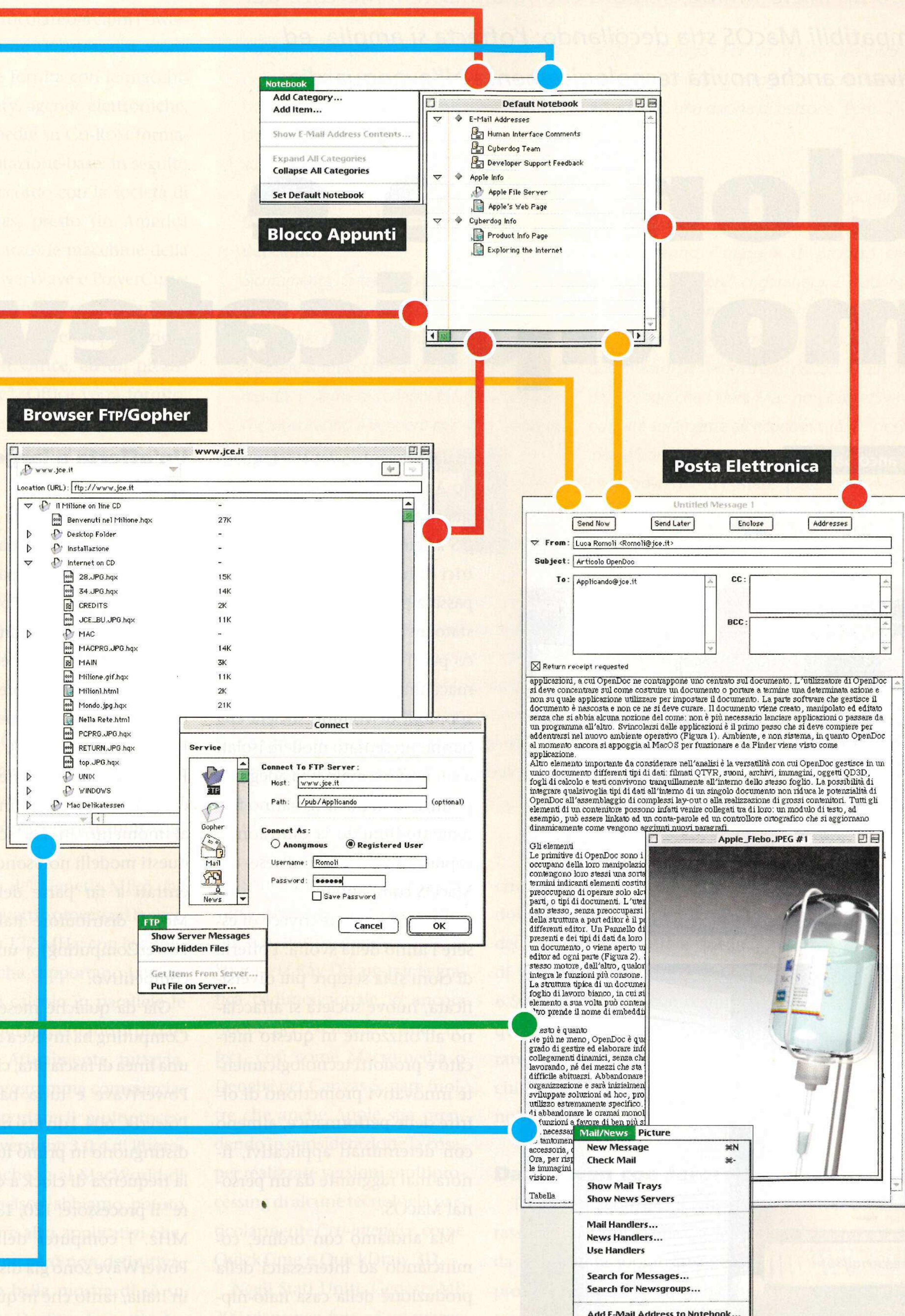
Una di queste è Partmerchant (*http://www.partmerchant.com/*), che ha aperto una pagina di presentazione e mette a disposizione un documento Acrobat che descrive le future attività. Nell'ambito di Club OpenDoc, IBM ha avviato un "Planetarium" per lo scambio di notizie e componenti. Oltre alle pagine di CI Labs (*http://www.cilabs.org/newcil.html*), consigliamo di tener d'occhio la raccolta di materiali e notizie curate su *http://www.acl.lanl.gov/sunrise/DistComp/OpenDoc/overview.html*, per le notizie dell'ultima ora. ■

primo piano

CyberDog in azione

"Tutte le strade portano a CyberDog" sembra suggerire lo schema riportato qui a lato. Con una sorta di percorso a tappe abbiamo voluto illustrarvi le funzionalità della serie di moduli OpenDoc destinati alla navigazione in rete (Internet o LAN che dir si voglia). Abbiamo preferito lasciar spazio alle immagini che, meglio delle parole possono esemplificare Internet Pathfinder. L'indiscusso vantaggio rappresentato dalla tecnologia modulare di OpenDoc risede nel poter svolgere differenti operazioni, in differenti finestre, con differenti editor, senza doversi muovere tra applicazioni, menù o altro. Provate ad avviare una ricerca con il pulsante Search, osservate l'esito della query, lanciata in automatico senza che vi siate preoccupati di dove CyberDog ha ricercato le informazioni, scegliete l'elemento che vi interessa ed osservate come CyberDog esegue il modulo opportuno. FTP, navigazione Web, spedizioni di lettere via posta elettronica o consultazioni di newsgroup avvengono in modo del tutto automatico, senza che vi sia richiesta alcuna coscienza di causa. Seguite i percorsi colorati ed immaginatevi le mirabilie di cui CyberDog sarà capace una volta installato sul vostro computer.




Blocco Appunti
Notebook
Add Category...
Add Item...
Show E-Mail Address Contents...
Expand All Categories
Collapse All Categories
Set Default Notebook
Default Notebook
E-Mail Addresses
Human Interface Comments
Cyberdog Team
Developer Support Feedback
Apple Info
Apple File Server
Apple's Web Page
Cyberdog Info
Product Info Page
Exploring the Internet
Browser FTP/Gopher
www.jce.it
Location (URL): ftp://www.jce.it
Connect
Service
Connect To FTP Server:
Host: www.jce.it
Path: /pub/Applicando
Connect As:
Anonymous
Registered User
Username: Romoli
Password:
Save Password
Cancel
OK
FTP
Show Server Messages
Show Hidden Files
Get Items From Server...
Put File on Server...
Posta Elettronica
Untitled Message 1
Send Now
Send Later
Enclose
Addresses
From: Luca Romoli <Romoli@jce.it>
Subject: Articolo OpenDoc
To: Applicando@jce.it
CC:
BCC:
Return receipt requested
Apple_Flebo.JPEG #1
Mail/News
Picture
New Message
Check Mail
Show Mail Trays
Show News Servers
Mail Handlers...
News Handlers...
Use Handlers
Search for Messages...
Search for Newsgroups...
Add E-Mail Address to Notebook...

primo piano

Dopo un inizio timido, sembra che finalmente il mercato dei compatibili MacOS stia decollando: l'offerta si amplia, ed arrivano anche novità tecnologicamente all'avanguardia

Clonate e moltiplicatevi

di Franco Sarcina





Fin dal novembre del 1994, quando Apple annunciò che avrebbe rilasciato la licenza d'uso del MacOS a selezionate società costruttrici di hardware, molta acqua è passata sotto i ponti. Il 1995 è stato un anno ancora pionieristico per il mercato dei cloni Mac: macchine annunciate e mai disponibili in volumi, società che hanno presentato modelli isolati a cui non è seguita una adeguata politica di marketing hanno fortemente limitato la diffusione - soprattutto nel nostro Paese- dei MacOS compatibili.

Il 1996 promette invece di essere l'anno della svolta: l'offerta di cloni si fa sempre più diversificata, nuove società si affacciano all'orizzonte in questo mercato e prodotti tecnologicamente innovativi promettono di offrire delle performance, almeno con determinati applicativi, finora mai raggiunte da un personal MacOS.

Ma andiamo con ordine, cominciando ad interessarci della produzione della casa italo-nippo-americana PowerComputing.

Un'offerta a largo spettro

PowerComputing ha recentemente ampliato la sua offerta con dei MacOS compatibili di fascia bassa: la linea PowerCurve, dedicata principalmente al mercato home, SOHO ed enterprise. Pur offrendo prestazioni non disprezzabili (il "cuore" è un PowerPC a 120 MHz), la linea PowerCurve viene offerta (per ora sui mercati esteri, in quanto al momento in cui scriviamo questi modelli non sono ancora entrati a far parte del listino Modo, distributore italiano di PowerComputing) a un prezzo competitivo.

Già da qualche mese PowerComputing ha invece a catalogo una linea di fascia alta, chiamata PowerWave e tutta basata sul PowerPC 604. I diversi modelli si distinguono in primo luogo per la frequenza di clock a cui "corre" il processore: 120, 132 o 150 MHz. I computer della linea PowerWave sono già disponibili in Italia, tanto che in queste pagine potete legger una prova del

modello a 132 MHz. Un interessante particolare dei cloni PowerComputing è l'ottima dotazione software fornita con le macchine. Utility, agende elettroniche, enciclopedie su CD-ROM formano la dotazione-base; in seguito ad un accordo con la società di Bill Gates, presto (in America entro marzo) le macchine della linea PowerWave e PowerCurve potranno inoltre essere equipaggiate con la suite di applicazioni Microsoft Office, ad un prezzo "speciale". Office verrà fornito, oltre che su CD-ROM, anche precaricato sull'hard disk.

Un business da considerare

Abbiamo sentito Pietro Cassinari, presidente di Image, la società che in Italia distribuisce Umax ed è quindi direttamente interessata ai cloni che presto questa azienda presenterà sul mercato.

Dottor Cassinari, le interessa il business dei cloni?

Sicuramente. Ci teniamo in continuo contatto con Umax e stiamo esaminando a fondo la questione. Tra l'altro, ci ha dato molta soddisfazione il fatto che la società taiwanese ci reputa, insieme ai colleghi fancesi, tra quelli che riusciranno a vendere più cloni Umax in Europa...

Come vi state organizzando per supportare una fascia di mercato evidentemente nuova per voi?

Abbiamo messo in programma un piano di finanziamento per 2 miliardi di lire. Il capannone che fungerà da magazzino è già stato trovato, mentre ovviamente la strategia distributiva per un prodotto come un computer completo dovrà essere diversa da quella che utilizzavamo per i prodotti già presenti nel nostro catalogo. Per far fronte alle nuove esigenze abbiamo in programma anche delle assunzioni, una decina di persone. Però...

Però?

Non le nascondo che un problema non è stato ancora risolto: non sappiamo ancora quali saranno i margini di profitto che l'"operazione cloni" ci garantirà. È evidente che una cifra come il 5% non ci basterebbe: non si può mettere in moto una macchina da due miliardi per profitti così risicati. D'altronde, ritengo che i cloni Mac non dovrebbero puntare solamente all'economicità. Il "clone ideale", anche da un punto di vista commerciale, dovrebbe sì costare qualcosa in meno rispetto ad una equivalente macchina originale Apple, ma anche essere migliore: maggior configurabilità, buona dotazione software, ecc. Questo, ovviamente, dipende dalla casa madre; noi possiamo offrire in cambio una struttura già pressochè pronta per quanto riguarda marketing, capitali e idee. Comunque, penso che tutto potrà essere più chiaro dopo il CeBit, in programma dal 16 al 20 marzo.

In fila per quattro

Del clone multiprocessore realizzato da DayStar si vociferava già da tempo, anche perché la stessa società della Georgia l'aveva annunciato ben prima della disponibilità effettiva della macchina. Ora il computer, che si chiama Genesis MP 600, viene regolarmente commercializzato negli Stati Uniti, anche se per ora non è ancora distribuito qui da noi.

Il plus del Genesis MP è che utilizza quattro processori PowerPC 604 a 132 MHz; con le applicazioni che supportano tale capacità di calcolo in parallelo le prestazioni aumentano di un fattore 2,5. Attualmente, tuttavia, l'unico programma commerciale a supportare il multiprocessing è la versione 3.0.4 di Photoshop, anche se al MacWorld di San Francisco abbiamo potuto apprezzare altri applicativi che, in versione però non definitiva, facevano bella mostra di sé su macchine DayStar. In particolare, sono interessate a produrre versioni multiprocessore dei propri pacchetti aziende come la Strata e la Ray Dream per la grafica tridimensionale, o ancora Adobe per Premiere e After Effect, così come Macromedia o Deneba per Canvas 5; pare inoltre che anche Apple stia prendendo in considerazione la cosa, per realizzare versioni multiprocessing di alcune tecnologie particolarmente *CPU-intensive*, come QuickTime e QuickDraw 3D.

Negli Stati Uniti, Genesis MP 300 viene venduta ad un prezzo che si aggira intorno ai 10.000 dollari (circa 16 milioni di lire), decisamente superiore a quello di un Power Mac 9500 (sotto i 6.500 dollari), ma che comunque resta interessante considerando le prestazioni della macchina e l'elevato contenuto tecnologico.

Da Taiwan con furore

Terza protagonista di questa rassegna sui cloni è Umax, azienda finora nota soprattutto per i propri scanner. Per lanciarsi in questo nuovo mercato, Umax

In apertura: la linea PowerCurve di Power Computing (sopra) e il clone multiprocessore DayStar Genesis MP 600 (sotto)

primo piano

ha rilevato da Radius la sezione cloni di questa società insieme con il marchio SuperMac, che farà bella mostra sui futuri MacOS compatibili della società taiwanese.

La produzione Umax si concentrerà su due linee di modelli. Quelli della fascia alta dovrebbero chiamarsi SuperMac StormSurge e utilizzeranno un processore PowerPC 604 (dovrebbe essere prodotto anche un modello con frequenza di clock di 150 MHz), con sei slot di espansione PCI, espansione massima della RAM fino a 1 Gb e la possibilità di montare una seconda CPU per il multiprocessing. Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno ai 3.500-4.000 dollari. SuperMac RipTide cercherà invece di ritagliarsi la propria fetta di mercato presso gli utenti consumer e SOHO, sarà dotato di un processore PowerPC 603e e avrà un prezzo intorno ai 1.800-2.400 dollari.

Il colosso consumer

Di Pioneer già ci occupammo nel numero del novembre scorso, presentando due modelli dalle avanzate caratteristiche multimediali. Ora l'offerta si è ampliata con altri tre modelli, tutti dotati di processore PowerPC 603 a 100 MHz: MPC-LX200, MPC-LX200TV e MPC-LX200MO.

Le differenze tra i tre riguardano l'equipaggiamento audio-video e le periferiche interne: mentre MPC-LX200TV è dotato di una scheda TV in standard NTSC con sintonizzatore, MPC-LX200MO viene fornito, oltre che con l'equipaggiamento video, anche con un lettore di cartucce magneto-ottiche da 640 Mb. □

PowerWave 604/132



di Luigi Conti

La linea PowerWave della PowerComputing è una linea di alto profilo. La configurazione di base prevede su queste macchine un processore PowerPC 604 da 120 a 150 MHz. La Apple stessa, al momento, non ha fatto uscire computer simili a questa velocità di clock. La prova che *Applicando* (n.124, pag. 64) aveva eseguito su un altro clone della PowerComputing (*http://www.powercc.com*), il Power 100, già evidenziava le eccellenti caratteristiche della macchina. Questo ci aveva ben disposti, per cui, ormai abituati all'idea che dall'albero cui tendevamo la pargoletta mano non crescessero solo mele, abbiamo rinunciato ad aspergere il clone con sidro,



Configurazione

Processore 604 a 132 MHz, 16 Mb RAM; hard disk 1 Gb; 2 Mb VRAM; 256 Kb di cache secondo livello; porta Ethernet 10BaseT e porta Ethernet AAUI; 2 porte seriali ad alta velocità; lettore CD Sony 4x; scheda High Video Performance con 2 Mb VRAM; uscita video Mac e VGA; jack.

Dotazione

- Power CD (System 7.5.2)
- CD Launch (rivista inglese bimestrale su CD)
- 4 CD della Grolier Multimedia Enciclopedia
- Guida ClarisWorks
- Macintosh 7.5 for dummies
- Manuale Quicken Intuit
- Guida veloce alle Now Utilities

Software

- ClarisWorks
- Intuit Quicken
- Hard Disk Toolkit
- Cd-Rom Toolkit
- Now Utilities
- Now Up-to-date
- Now Contact
- eWorld
- 250 font Bitstream Type 1 e 2

prima di avviarlo.

La macchina che abbiamo provato, un PowerWave 604/132, ha logicamente una CPU PowerPC 604 da 132 MHz, 16 Mb di RAM (sulla povertà di RAM delle macchine parleremo più avanti), 2 Mb di VRAM e 1 Giga di hard disk. Tre slot PCI garantiscono una eccellente espandibilità del sistema. Volendo si può richiedere di installare, al posto dei 3 PCI, 2 PCI e 2 NuBus. Nel caso, un processore ASIC Stargate si occupa di cambiare la configurazione della macchina, per lavorare alternativamente con le PCI o con le NuBus. La cosa è particolarmente utile per chi ha periferiche di entrambi i tipi e non desidera cambiare altro se non la macchina con cui pilotarle. Test eseguiti in redazione confermano le qualità dei componenti interni, almeno dal punto di vista delle prestazioni.

La dotazione software e la manualistica sono buone. La Modo (distributore esclusivo italiano) vi aggiunge di suo anche una nota di informazioni per configurare il sistema con il monitor preferito. Qui in Italia, del resto, fa anche alcuni piccoli ma basilari interventi sulle macchine: innanzi tutto, installa il System 7.5.2 in italiano (ma non ci sono i dischetti o il CD di sistema, per cui se per qualche sfortunato caso c'è da reinstallarlo, bisogna prendere il CD della PowerComputing con il System in inglese), controlla il funzionamento degli elementi principali, aggiunge una tastiera opportuna, un cavo di alimentazione compatibile con le prese italiane e, cosa importante, si preoccupa che l'alimentazione sia disposta sui 220 V.

I numeri del PowerWave

Modello	CPU	Floating Point	Disk Mix	CD-ROM Mix	Video Mix
PowerWave 604/132	59,46	186,61	11,33	24,99	32,32
8100/80 AV	35,88	103,07	9,04	—	16,36
8100/80 VRAM	35,91	103,07	6,65	—	17,71
8500/120	55,09	190,39	—	—	—

***Nota:** a numero più alto corrisponde una prestazione migliore*

Prestazioni dell'hard disk

Velocità di trasferimento: lettura 4.280 Kb/sec; scrittura 4.763 Kb/sec

Tempo di accesso 17 ms; Tempo di ricerca: 9,8 ms

Votato al desktop

Considerato che la scheda video acceleratrice deve avere un suo scopo nella vita, abbiamo deciso di provare il 604/132 in qualche applicazione grafica. Una serie di passaggi in Photoshop ci hanno mostrato quello che aspettavamo: 16 Mb di RAM sono pochi, neanche il necessario per respirare. In compenso la si può espandere sino a 512 Mb, se può confortare. In ogni caso, liberato il sistema di alcune estensioni non immediatamente necessarie (quasi tutte), e vivendo sul filo del pericolo (memoria assegnata all'applicazione: la minima) abbiamo invitato un grafico a provare la macchina eseguendo delle lavorazioni tipiche. Risultato: ottima fluidità e velocità, anche su file di grosse dimensioni. Le due uscite monitor (Mac e VGA) garantiscono un'ampia scelta, in base alle proprie esigenze. La scheda che avevamo (con 2 Mb VRAM) è in grado di spingere un monitor Apple 21" RGB alla risoluzione di 1.152 x 870 a migliaia di colori, che con l'aggiunta di altri 2 Mb di VRAM diventano milioni.

Stringiamo...

Lodata la macchina e la dotazione, affrontiamo la questione del prezzo. Questo clone conviene o no rispetto ad un analogo Apple? Considerato che: un analogo Apple può essere considerato il 9500 (anche se con 2 Giga di hard disk e 6 slot PCI, nella versione a 132 MHz) il cui prezzo va da 13.160.000 lire + Iva in su (CPU, tastiera, mouse, monitor 14"); considerato che il PowerWave 604/132 da noi provato costa 8.500.000 lire + Iva (CPU, tastiera, mouse), possiamo concludere che il risparmio -pur considerando le evidenti differenze di configurazione- è evidente. Bisogna poi mettere sul piatto (oltre l'indubbia garanzia di qualità) anche l'assistenza che Apple garantisce, e metterla alla prova con la rete che la Modo riuscirà a mettere in piedi. ■

Per informazioni:

Modo

tel. 0522/504111

Prezzo:

PowerWave 604/132

lire 8.500.000 + Iva

Comunicare

Se in Texas Instruments vige il "fai da te", in IBM si è tornati a investire in televisione. Grandi cambiamenti infine per Olivetti, che nel '95 ha puntato sulle telepromozioni del "giornalaio" Funari in onda sul circuito di Tv locali Rta

Esperto mediatico di Millecanali, ci accompagna a visitare i set pubblicitari dell'informatica

di Mauro Scarpellini

La terza e ultima puntata dell'inchiesta che *Applicando* dedica alla comunicazione nel settore informatico, prende il via da un caso così singolare da non avere precedenti in nessuna delle grandi aziende presenti sul mercato.

Stiamo parlando della filiale italiana della Texas Instruments ubicata ad Agrate Brianza, un paesino alle porte di Milano. Qui lavora un insolito reparto media che ha fatto della creatività e dell'eclettismo una propria bandiera e che in quanto a efficienza non teme confronti con le più sofisticate strutture pubblicitarie.

Contravvenendo ai consolidati schemi vigenti che prevedono un'ordinata ripartizione del lavoro pubblicitario fra diverse professionalità interne ed esterne all'azienda, ad Agrate vige la regola dell'autarchia, nel senso che l'intero processo tecnico-comunicazionale che presiede il lancio di una campagna viene interamente costruito in casa da una singola persona. Non c'è bisogno di collegarsi né ad agenzie, né a centri media perché tutto poggia sulle spalle di Giancarlo Dozzo, responsabile interno della comunicazione, che di volta in volta assume le vesti di buyer (compratore di spazi), pianificatore, copy, direttore creativo, regista e perfino di responsabile del traffico.

Insomma fa tutto lui, ma il gioco funziona, tanto che nell'headquarter di Dallas, gli alti papaveri americani parlano con rispetto di questa stravagante filiale di Agrate, stupiti dai bassi costi di gestione, ma soprattutto dall'imponente trend di crescita.

Quarant'anni, orecchino e capelli lunghi fino alle spalle, Dozzo è una sorta di Fregoli della comunicazione, che lavora in Texas da oltre 10 anni. Di sé afferma: «Sono un creativo, per cui non faccio fatica a caricarmi di tutte queste mansioni». In Texas il suo unico interlocutore è Gianfranco Lanci, direttore generale per l'Europa, mentre per quanto riguarda il lavoro, Dozzo si avvale della collaborazione di free-lance e service esterni. Ad *Applicando* ha spiegato come l'informatica sia radicalmente cambiata nel giro di due lustri e come i budget per la comunicazione siano decuplicati. «Anche da noi la comunicazione è centralizzata -spiega a un certo punto- ma per fortuna possiamo riadattare le campagne e perfino inventarcele ex-novo, come quella partita lo scorso novembre per le agende elettroniche Organizer».

Nel campo informatico Texas vende prodotti di alto livello, ma la strategia decisa a Dallas ha imposto di allargare il più possibile lo spettro della comunicazione. Fedele a questo imperativo, lo scorso marzo Dozzo ha pianificato Radio Rai e diverse riviste di grande diffusione, ma non ha voluto cimentarsi con la Tv. Come mai? «Allora non avevamo i prodotti giusti -spiega convinto- ma adesso andremo su Rai e Fininvest perché con Notebook stiamo mettendo un piede nel mercato consumer».

POCKET SOLUTIONS PER TIPI INTRAPRENDENTI

TEXAS INSTRUMENTS

In Texas Instruments, le campagne pubblicitarie vengono realizzate tutte internamente da un team capitanato da Giancarlo Dozzo, responsabile interno della comunicazione

con fantasia

Sul valore del mezzo televisivo Dozzo ha un'opinione ben precisa: «La Tv diventerà un mezzo importante per il nostro settore, ma io resto dell'idea che un'efficace campagna pubblicitaria deve passare sempre su più media».

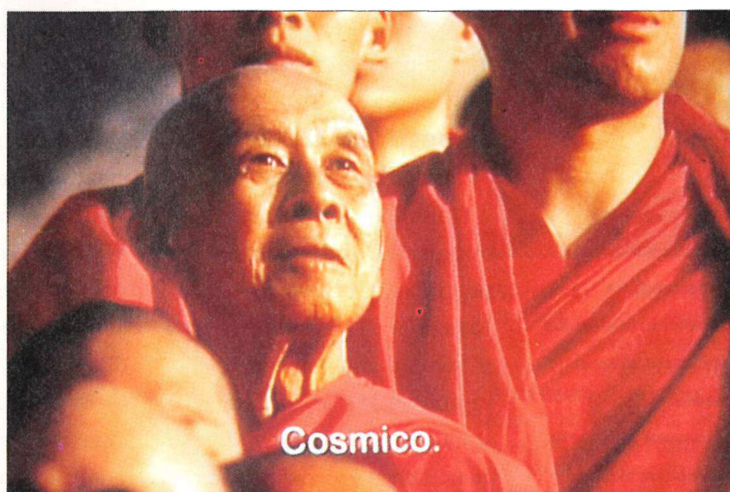
IBM: nel '95 tanta Tv

Lasciata la "follia artigianal-creativa" della Texas di Agrate planiamo nella più tradizionale sede milanese di IBM. Qui tornano i classici schemi istituzionali che abbiamo incontrato più volte durante il nostro cammino: comunicazione centralizzata, calibrata divisione del lavoro e utilizzo globale di un agenzia ad hoc, che in questo caso è la Ogily & Mother, un colosso mondiale della pubblicità.

In IBM, *Applicando* incontra Silvana Biacca, responsabile della pubblicità che pare essere in sintonia con quanto sostenuto da Dozzo sulla comunicazione multimedia: «Si, penso che lo schema misto Tv + carta stampata sia il più valido in assoluto -spiega convinta ad *Applicando*- Del resto non si può fare solo Tv, un po' perché i nostri prodotti sono complessi e un po' perché il mercato televisivo italiano è talmente sovraffollato che servono sforzi titanici per diventare visibili». La prima volta che IBM ha usato il mezzo televisivo è stato dieci anni fa per lanciare i personal computer. Poi, dopo un uso alterno, nel '95 l'azienda ha deciso di utilizzare il proprio budget (che ha superato i 30 miliardi di lire) per ritornare alla grande sul piccolo schermo. La prima offensiva è partita in gennaio, quando gli spot firmati IBM hanno solcato gli schermi delle reti nazionali più significative (Rai, Fininvest, ma anche TMC e perfino Telepiù). L'occasione era il lancio italiano di una campagna di marca worldwide ideata e costruita a New York dalla casa madre dell'agenzia Ogily & Mother, in accordo con l'headquarter IBM di Armonk. In Italia la campagna è stata articolata in quattro diversi momenti dell'anno, che hanno visto la messa in onda di 2-3 spot diversi per ogni tornata.

Ma non è finita. Sul mezzo televisivo, IBM ci è tornata pure lo scorso novembre, questa volta per lanciare una campagna di prodotto relativa al personal computer, destinato prevalentemente al mercato home, Aptiva. Grande ricorso al piccolo schermo, quindi, ma senza però tralasciare gli altri media. Come la carta stampata, per esempio, utilizzata per Aptiva ma anche per l'intera gamma di prodotti indirizzati alle aziende. O le radio commerciali, pianificate in passato (anche se marginalmente) per azioni tattiche sui giovani. Oppure l'affissione (in particolare i grandi poster luminosi) utilizzata nel '95 per integrare la già citata campagna di marca.

In IBM una grande attenzione è dedicata alla valutazione dei ritorni di queste campagne. Attraverso diverse ricerche di mercato vengono testati il ricordo, la propensione all'acquisto e i comportamenti dei consumatori, «ma la verifica è fatta a livello globale



IBM ha puntato molto, nel corso dell'anno passato, sulla pubblicità televisiva: nella foto un fotogramma di una delle numerose campagne apparse sul piccolo schermo

da un istituto americano -precisa la Biacca- perché i risultati devono essere confrontabili a tutte le latitudini».

Prima di congedarsi Silvana Biacca ci regala un'ultima osservazione sul mezzo televisivo: «Le grandi marche di questo settore dovranno smetterla di utilizzarla sporadicamente, perché non serve a nessuno. In Tv ci si va con solidità, nei tempi giusti e soprattutto quando esiste una grande macchina di marketing».

Olivetti: ad Ivrea "i lavori in corso"

L'ultimo nostro appuntamento riguarda Olivetti. Qui però campeggia la scritta "lavori in corso". La ragione è la seguente: ad Ivrea si vive un momento di grande cambiamento, perché l'azienda si sta dividendo in tre nuove società: Olivetti Lexicon, dedicata ai prodotti tradizionali legati al mondo dell'ufficio, Olivetti Personal Computer e infine Olivetti, dedicata a sistemi e servizi.

La prima conseguenza di questa rivoluzione aziendale sarà la ridefinizione di competenze e autonomie sul piano della comunicazione. Fino a ieri esisteva un unico reparto pubblicità interno, mentre la comunicazione esterna veniva suddivisa per aree di prodotto: quelli professionali venivano seguiti dall'agenzia Barbella Gagliardi e Saffirio, mentre dell'area consumer si occupava Teaser, una piccola agenzia creativa e, per la campagna Envision, l'agenzia Pirella. D'ora in avanti, invece, vigerà una tripartizione ed ogni singola società avrà il suo personale ufficio media. Rimane ancora in sospeso la scelta delle agenzie che si occuperanno delle campagne, ma quasi sicuramente il centro media Medianetwork gestirà la pianificazione e l'acquisto di spazi.

Insomma il '96 porterà radicali cambiamenti, ma la comunicazione rimarrà comunque centralizzata: ad Ivrea si continuerà a decidere le linee che poi verranno riadattate dalle filiali presenti in Spagna, Francia, Gran Bretagna, Germania e Scandinavia.

Per quanto riguarda il '95, Olivetti ha speso in comunicazione la stessa cifra del '94 (circa 14 miliardi di lire), ma con la differenza che nel '95 è stata data una maggiore accentuazione al mezzo televisivo. L'azienda di Ivrea non è mai stata una fanatica degli spot televisivi, ma l'anno passato, per adeguarsi alla concorrenza, è "passata" su Rai e Fininvest per promuovere sia la nuova stampante che l'intera gamma dei Pc professionali.

Sempre in questa direzione ci è sembrata più sofisticata e interessante la campagna lanciata nella seconda metà dell'anno per Olivetti Envision, un Pc multimediale destinato alla famiglia. Dopo la presentazione del prodotto al recente Smau, la campagna è partita su affissioni e carta stampata per poi approdare a novembre su Radio Rai e ovviamente in televisione, dove Olivetti ha voluto per la prima volta utilizzare la formula della telepromozione. Per un mese esatto all'interno del programma di Gianfranco Funari in onda sui circuiti del consorzio Rta (Odeon Tv, Cinquestelle e TvItalia) sono stati quotidianamente trasmessi tre minuti di telepromozione integrati da spot e da altre forme di pubblicità. Un'operazione costata solo poche centinaia di milioni di lire che ha avuto ottimi risultati in termini di contatti utili. Non è la prima volta che Olivetti si affida alle Tv locali. In precedenza si era servita di un pacchetto di forti emittenti locali "indipendenti" (cioè non legate a nessun circuito) per promuovere alcuni prodotti professionali. A prescindere dal mezzo, comunque, Olivetti ha una regola d'oro: qualsiasi campagna nazionale ha sempre una versione locale che viene offerta al concessionario di zona con la possibilità di inserire la sua ragione sociale. ■

3- fine

Le precedenti puntate di questa inchiesta sono state pubblicate su Applicando *n. 126 e n. 127*

La campagna pubblicitaria del Pc multimediale Olivetti Envision ha utilizzato diversi media: dalle affissioni alla carta stampata, dalla radio alla televisione

Che cosa hanno in comune la prestigiosa agenzia pubblicitaria di Londra, lo studio grafico più creativo di Milano e la più moderna fotolito di Verona?

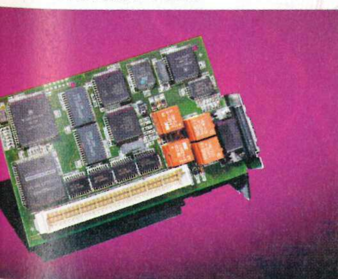
Si tratta di stilisti di moda tecno? No! Viaggiano tutti in cabriolet? No! Amano tutti la cucina Vietnamita? Potrebbe anche essere, ma non è così. Invece tutti usano i prodotti innovativi della HERMSTEDT (qui accanto potete trovarne una piccola descrizione). Così risparmiano tempo prezioso, tanta strada e molte noie. In pochi secondi e senza errori, il progetto della pagina viene trasferito dallo studio grafico all'agenzia (anche via Internet) per l'approvazione e alla fotolito per la separazione e stampa. La parola magica è ISDN. Ma di questo avrete già sentito parlare.

Se desiderate approfondire l'argomento, potremmo parlarne subito assieme. Non abbiate timori, questa è alta tecnologia, semplice da utilizzare come un telefono, solo più veloce e più comoda. Ma lo scoprirete certamente…

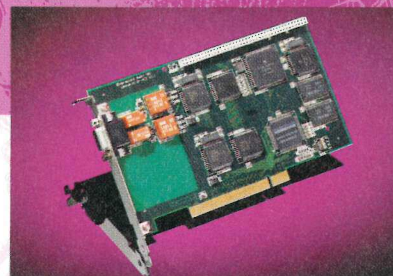
Attenzione: ANDANTE, PINOCCHIO, LEONARDO SP e LEONARDO XL si trovano dal vostro rivenditore Apple di fiducia.



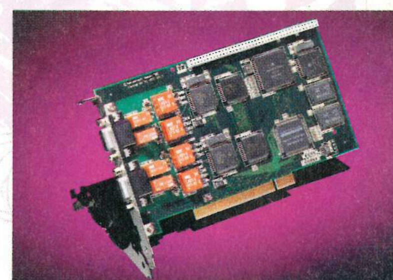
ANDANTE è un piccolo dispositivo esterno. Permette al vostro MAC di utilizzare la rete digitale ISDN come i "suoi fratelli interni". Non ha importanza quale Mac usiate, sia Classic, PowerBook o Quadra. Per ANDANTE non ci sono differenze.
L. 1.090.000 + IVA



PINOCCHIO, la scheda a doppio canale ISDN per slot PDS. Per tutti i Macintosh Performa e LC. Trasmissione dati a 128 kbit/s. Oppure simultaneamente con 2 destinatari diversi. Con PINOPAN, e la corrispondente versione di PINOCCHIO, potete anche accedere facilmente al mondo analogico dei Fax/Modem.
L. 1.290.000 + IVA



LEONARDO SP la scheda ISDN multifunzionale a doppio canale. E'adatta ad ogni computer Apple con slot Nubus o PCI. Con il software LEONARDO PRO la trasmissione di dati diventerà facile quanto l'uso del telefono. Il modulo da inserire Fax/Modem PAN trasforma LEONARDO SP immediatamente in un dispositivo Fax.
NuBus: L. 1.990.000 + IVA
PCI: L. 2.190.000 + IVA



LEONARDO XL: la prima scheda a 4 canali ISDN per Macintosh dotati di slot NuBus o PCI. Con lei comincia "l'era" della trasmissione dati ad alta velocità. Velocità di trasmissione dati a 256 kbit/s. Così si puo trasmettere 1 Mbyte in circa mezo minuto!
Ma si possono anche trasmettere dati a 4 destinatari diversi nello stesso tempo. Oppure con due canali (128 kbit/s) a due destinatari. Oppure…
NuBus: L. 2.790.000 + IVA
PCI: L. 2.990.000 + IVA

I prodotti Hermstedt sono distribuiti in Italia da:

Alias

Alias srl
Via C. Colombo 206
33037 Pasian di Prato (UD)
Tel. 0432/69417 r.a.
Fax 0432/526052

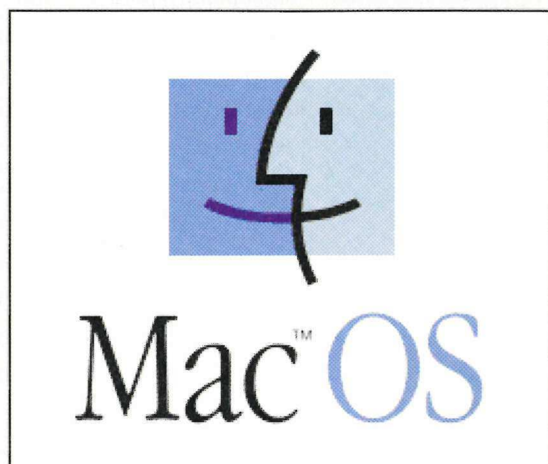
Internet alla velocità ISDN!!!
Grazie al supporto TCP/IP e PPP

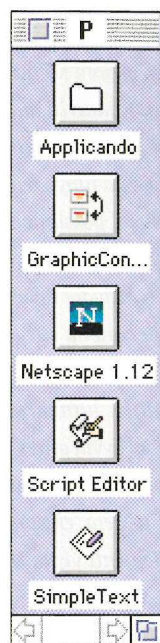


HERMSTEDT
Communication Products
Carl-Reuther-Straße 3 · D-68305 Mannheim
Phone +49-6 21-76 50-0 · Fax 76 50-100

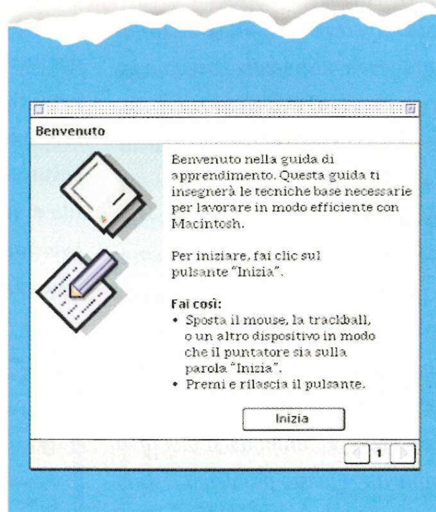
APPLICANDO SPECIALE

3









system 7.5

di Gian Paolo Rosa

Giornalista freelance, vive tra la Liguria e la Francia sperimentando le più innovative tecnologie digitali

Alla ricerca dei segreti, delle nuove funzionalità e dei trucchi per utilizzare al meglio l'ultima versione del sistema operativo di Macintosh

8 Il nuovo menu Apple

Il pannello Opzioni Menu Apple rappresenta un piccolo salto di qualità del sistema operativo, in quanto colma una lacuna che si protraeva da lungo tempo. In questa nuova versione, è possibile strutturare alcune voci in sottomenu gerarchici, cosicché si può aprire o attivare un elemento senza spostarsi nella cartella che lo contiene.

A proposito! *L'introduzione dei sottomenu gerarchici ovvia altresì alla restrizione imposta, per motivi pratici, dagli sviluppatori al menu Mela, che prevede un massimo di 52 elementi visualizzabili.*

Quando l'opzione Ricorda elementi usati di recente è attiva, il nuovo pannello di controllo si incarica di mantenere automaticamente tre cartelle -Applicazioni, Documenti e Server Recenti- che forniscono accesso rapido agli ultimi dati consultati. Con questa impostazione, tuttavia, ci vuole più tempo per montare sulla scrivania un volume in rete, perché "Opzioni Menu Apple" deve creare un elenco delle icone e delle cartelle, residenti sul disco remoto. Il numero di elementi conservati nelle tre cartelle dipende dai valori specificati dall'utente.

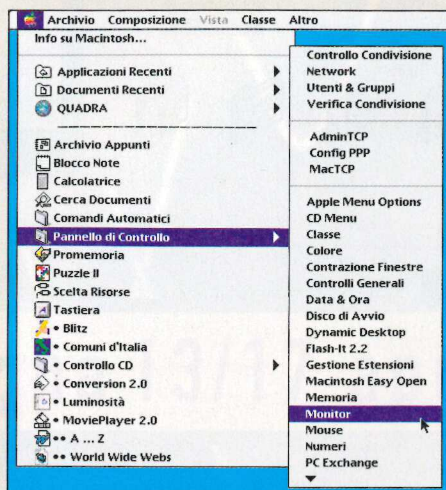
A causa di un errore di programmazione, che ancora persisteva nel System 7.5.1, se per qualche motivo quegli alias venivano protetti, il computer si bloccava inesorabilmente. Questo problema è stato risolto con la versione 1.0.2 di Opzioni Menu Apple, reperibile presso alcuni servizi telematici.

Per far comparire un oggetto nel menu Mela, basta trascinarne l'alias nella cartella Menu Apple. L'ordine alfabetico condiziona il modo in cui le varie voci vengono presentate: per collocare un elemento in cima alla lista, si aggiunge uno spazio davanti al nome; per portarlo in fondo, si antepone un pallino. Si possono sperimentare varie combinazioni, con l'impiego di segni di interpunzione o altri simboli, per rendersi conto di come la sequenza viene alterata. In alternativa, si può incollare un carattere di fine paragrafo -per ottenerlo, basta copiare una linea vuota creata in un editor di testo- davanti ai nomi degli elementi che si desidera far comparire al principio dell'elenco. Usando questo metodo, tutte le voci che compongono il menu risulteranno correttamente allineate a sinistra.

*Per mettere in evidenza la suddivisione degli elementi in gruppi, si possono creare una o più cartelle cui è assegnato un nome costituito da una fila di trattini (eventualmente preceduta da spazi). Per far risaltare maggiormente questa separazione, basta incollare sopra l'icona delle cartelle una piccola porzione di pixel del medesimo colore dello sfondo (**figura 1**).*

A proposito! *Per ottenere un migliore effetto visivo -vale a dire una vera linea divisoria, come quella che distingue la voce "Info su ..." e gli accessori di scrivania- si può ricorrere a varie soluzioni. È disponibile un'estensione, denominata DividerLines, realizzata da Stefan Kurth, che consente di inserire queste linee nel menu principale. Un file "patch", sviluppato da Ernst Mul-*

Figura 1. Un piccolo accorgimento per dividere i vari elementi presenti nel Menu Apple è quello di creare una o più cartelle cui è assegnato un nome costituito da una fila di trattini, eventualmente preceduta da spazi



AW
CERCALO SU APPLIWARE

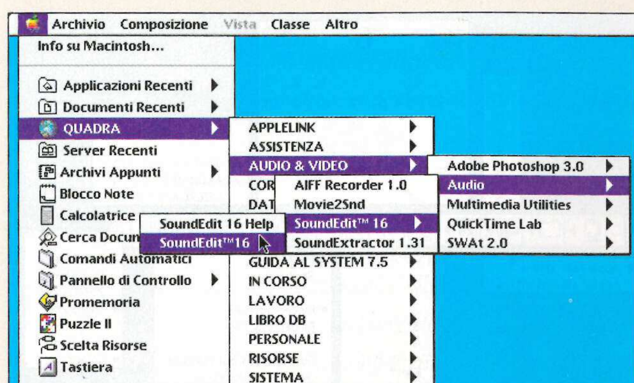


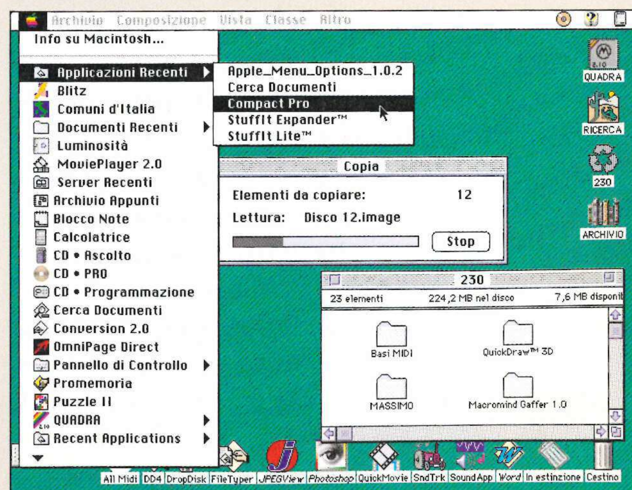
Figura 2. Installando l'alias di un disco nella cartella Menù Mela, è possibile accedere a vari sottomenu gerarchici

der (E-mail: pooh@brokendrum.stack.urc.tue.nl), modifica la versione 1.02 di Opzioni Menu Apple in modo che una cartella o un file, il cui nome inizi per "-" o termini con "$" siano interpretati come linee divisorie nei sottomenu gerarchici.

*Previa installazione dell'alias di un volume nel Menu Mela, è possibile accedere a qualunque file od applicazione in esso presenti, destreggiandosi tra i vari sottomenu (**figura 2**). Grazie all'ottimizzazione di alcune routine del Finder, è possibile lanciare un'applicazione anche mentre un'operazione di copia è in corso: è sufficiente inserire nel Menu Mela un alias di quel programma (**figura 3**). Prima del System 7.5, si poteva lavorare in un'altra applicazione, solo se quest'ultima era stata aperta prima di iniziare la copia. Ora, questa procedura impegna meno tempo e risorse della CPU, senza limitare l'attività dell'utente.*

➽ La sistemazione, sotto il menu Mela, di uno o più alias che puntano al primo livello gerarchico di un disco -cioè, la cartella principale- ha un certo impatto sulle prestazioni globali del sistema operativo. Una complessa struttura di sottocartelle e un gran numero di documenti influenzano sensibilmente i tempi di risposta del Mac, a causa del sistema utilizzato dal pannello Opzioni Menu Apple nel costruire i menu gerarchici. In effetti, per adempiere a questo ufficio, si possono seguire diverse filosofie operative. Ad esempio, si possono acquisire i dati relativi ad una cartella e mostrare il sottomenu gerarchico ad essa associato solo quando l'utente ne sceglie la voce dall'elenco. In questo modo, evidentemente, il sistema reagisce con minor prontezza, specie se la traccia conduce ad un volume in rete. Un metodo simile è utilizzato da alcune estensioni commerciali e shareware. Opzioni Menu Apple, invece, analizza i primi cinque livelli di ogni cartella (reale o alias) collocata sotto il menu Mela e li riorganizza sotto forma di sottomenu gerarchici pronti per essere utilizzati, non appena vengono attivati. Questa operazione è eseguita ogni volta che il Finder viene lanciato e provoca un ritardo più o meno lungo che impedisce di accedere alla scrivania, nonostante essa sia visualizzata sullo schermo. Opzioni Menu Apple tiene continuamente sotto controllo cartelle e documenti per rilevare se sono intervenuti cambiamenti e, se è il caso, ricostruisce nuovamente i sottomenu. Naturalmente, poiché i sottomenu sono stati preparati in anticipo, il menu Apple è in grado di interagire istantaneamente con l'utente. Quale effetto collaterale, una gran parte delle attività di manipolazione dei documenti -come lo spostamento tra le cartelle, lo svuotamento del cestino, ecc.- risulta leggermente rallentata. Più volumi in rete vengono montati, più cresce la dimensione del file Pref. Op-

Figura 3. Ebbrezze del multitasking: inserendo nel Menu Mela l'alias di un'applicazione, è possibile lanciarla anche mentre si sta effettuando la copia di un file



zioni Menu Apple, nel quale è memorizzata la composizione dei sottomenu, tanto che essa può superare i 400 Kb. Per ridurre l'effetto penalizzante di Opzioni Menu Apple si possono radunare le applicazioni e i documenti cui si accede più spesso in un'unica cartella, piazzandone l'alias sotto il Menu Mela. □

9 La striscia di controllo

Si tratta di un menu galleggiante, ridimensionabile a piacere ma ancorato ai bordi laterali dello schermo, comprendente una serie di icone che forniscono informazioni sullo stato del sistema e permettono di controllare varie impostazioni. Introdotto con i PowerBook 520-540, questo utilissimo strumento di lavoro viene ora fornito con tutti i modelli di Mac portatili.

*La striscia può essere personalizzata dall'utente: le varie funzioni disponibili dipendono dai documenti inseriti nella cartella Moduli di controllo, all'interno della Cartella Sistema. L'elenco di moduli plug-in si arricchisce continuamente per il costante apporto di sviluppatori shareware e freeware. Diviene così possibile agire su un gran numero di parametri con un semplice clic del mouse: attivare o disattivare la condivisione, regolare il volume, cambiare la profondità di schermo, telecomandare il lettore CD, lanciare delle applicazioni, ecc. (**figura 4**).*

Quando non viene impiegata, la striscia può essere ritratta fino a mostrare solo un pulsantino di forma triangolare; premendo il tasto Opzione e trascinandone l'estremità, si può farla scorrere lungo i bordi dello schermo e modificarne l'orientamento; premendo il tasto Opzione e trascinando le icone, si altera l'ordine dei moduli.

La striscia di controllo presenta una caratteristica che può essere considerata un vantaggio oppure un fastidio: si sovrappone a tutte le finestre ed è sempre attiva, qualunque applicazione venga lanciata.

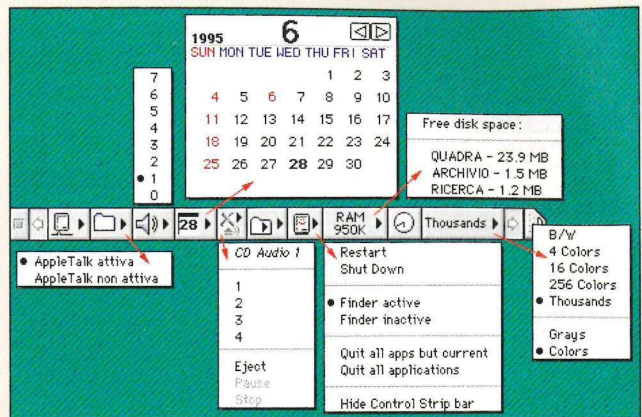


Figura 4. La Striscia di controllo rimane sempre in primo piano e consente di eseguire rapidamente operazioni che prima richiedevano una procedura più lunga

A proposito! *Se la striscia vi è di intralcio, potete contare su un gruppo di tasti funzioni (Fkey), che permettono di mostrarla o nasconderla all'istante, senza ricorrere continuamente al pannello di controllo. Il software, di pubblico dominio, si chiama Control Strip Toggle ed è stato realizzato da David Shaw (E-mail: dms1070@hertz.njit.edu).*

La novità più interessante, però, riguarda la possibilità di sfruttare la Striscia di controllo anche sui Mac non portatili. Per avvalersi di tale opportunità, è necessario procurarsi almeno la versione 1.1b4, poiché quella rilasciata con il System 7.5 è ancora limitata ai PowerBook. Questo file può essere rintracciato, tra gli altri, agli indirizzi Internet di SkidPerfect Software: http://northshore.shore.net/~chanson.

Al momento di scrivere, non è disponibile una versione localizzata in italiano, per cui i moduli devono essere depositati in una cartella denominata Control Strip Modules. Il documento Striscia di controllo e la cartella Moduli di controllo dovrebbero essere cancellati. Alcuni plug-in, appositamente progettati per i PowerBook, non funzioneranno sugli altri Macintosh. Una nuova versione della Striscia di controllo, che

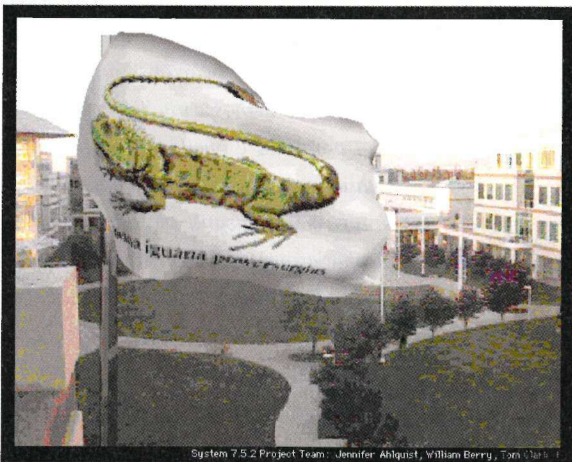
consente di intervenire "al volo" su certi parametri di configurazione dei recenti Power Mac classe PCI, viene attualmente distribuita con il System 7.5.2.

A proposito! *Il System 7.5.2 è una versione speciale del 7.5.1, dedicata esclusivamente ai Power Mac 7200, 7500, 8500 e 9500 e ai PowerBook serie 190, 2300 e 5300. I componenti software del System 7.5.2 non funzionano sui modelli precedenti. Alcune delle nuove tecnologie di questa versione saranno implementate nei futuri aggiornamenti del MacOS.*

Per completezza, citiamo anche l'esistenza di una striscia di controllo shareware, Desktop Strip 1.1, prodotta da MenAndMice. Oltre ad essere compatibile con tutti i Mac a colori, permette di creare strisce multiple, sia orizzontali che verticali. Richiede System 7.1 o superiore. □

L'iguana nascosta

Sullo scorso numero (pag. 57), abbiamo accennato al "secret about box". Il "trucco" funziona anche sul System 7.5.2: trascinando sulla scrivania da un'applicazione che supporta il Drag&Drop (per esempio il Blocco note) la stringa "secret about box", non compare però il gioco Pong, ma un'immagine della California con in primo piano una bandiera raffigurante un'iguana. Particolare interessante: la bandiera si sposta seguendo i movimenti del mouse.



10 La pulsantiera

Questo pannello di controllo permette di accedere rapidamente ai documenti e alle applicazioni maggiormente utilizzati, incrementando la produttività individuale, con un risparmio reale di tempo. È particolarmente utile a quegli utenti che, per vari motivi, non hanno l'opportunità di imparare a padroneggiare le tecniche fondamentali del Finder. Ma torna comodo anche a quelli più smaliziati che hanno la possibilità di organizzare i propri file con criteri alternativi rispetto a quelli del Finder.

La Pulsantiera si basa su una speciale finestra, nella quale i vari elementi sono rappresentati da bottoni: un clic su uno di essi, a seconda dell'oggetto cui è associato, apre un documento, lancia un'applicazione oppure mostra il contenuto di una cartella. La Pulsantiera non è un'applicazione indipendente, bensì una finestra del Finder. Attivando, quindi, il comando Chiudi finestra -che diventa Chiudi tutto quando il tasto Opzione è premuto- la Pulsantiera viene chiusa. Un modo semplice di riaprirla consiste nel creare un alias e piazzarlo sulla scrivania oppure copiarlo nella cartella Menu Apple, cosicché appaia sotto la mela.

*Ogni bottone che appare nella Pulsantiera corrisponde ad un elemento situato nella cartella Elementi Pulsantiera, all'interno della Cartella Sistema. Nella sua forma più semplice (**figura 5**), vi si trovano gli alias di documenti, cartelle e applicazioni, sparsi e senza un ordine logico. È possibile, però, catalogare questi elementi in gruppi di appartenenza, ad ognuno dei quali corrisponde un bottone specifico. Per ottenere questo risultato, è sufficiente creare una o più cartelle nella directory Elementi Pulsantiera, avendo l'accortezza di precedere il nome ad esse attribuito con un pallino (sulla tastiera italiana, si produce premen-*

do i tasti Opzione-Maiuscole-6). Dopodiché, all'interno di queste cartelle, si inseriscono gli insiemi di file (o i loro alias) "affiliati" a ciascuna categoria. Per effetto di questa operazione, nella zona superiore della finestra che ospita la Pulsantiera, si vedrà comparire una serie di bottoni rettangolari, ordinati alfabeticamente da sinistra a destra e dall'alto in basso secondo il nome assegnato alle sottocartelle.

Ogni qualvolta si ridimensiona quella finestra, i pulsanti vengono riarrangiati in modo da sfruttare lo spazio disponibile. Quegli elementi che non sono stati inclusi in una sottocartella, ma si trovano al livello principale della directory Elementi Pulsantiera, vengono automaticamente raggruppati sotto la voce Applicazioni. Per ciascuna categoria, la Pulsantiera riesce a visualizzare un massimo di 40 elementi.

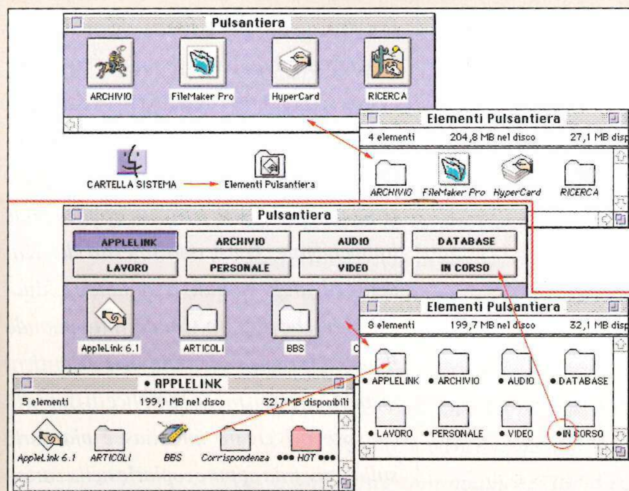


Figura 5. Due possibili esempi di utilizzo della Pulsantiera: in alto, nella forma più semplice, i vari elementi sono contenuti nel medesimo livello gerarchico; in basso la versione più complessa, dove i pulsanti più piccoli consentono di accedere ad un sottoinsieme delle applicazioni e dei documenti presenti al suo interno

Dalla versione 2.5 in poi della Pulsantiera un menu pop-up permette di scegliere tre misure diverse per i bottoni quadrati, collocati nella zona inferiore, premendo il tasto Comando mentre si fa clic in un punto qualsiasi della finestra.

Quando si desidera aggiornare o rivedere il contenuto di una sottocartella, non è indispensabile ripercorrere tutta la gerarchia delle cartelle; spostando il puntatore su uno dei bottoni rettangolari -mentre si tiene premuto il tasto Opzione- esso si trasforma in una minuscola cartella e un successivo clic del mouse dà accesso alla cartella associata.

***A proposito!** Per scoprire chi ha sviluppato la Pulsantiera, si fa clic nell'area grigia retrostante i bottoni, mantenendo premuti i tasti Opzione-Comando.*

Installando l'aggiornamento al System 7.5.1, la Pulsantiera viene rimpiazzata con la versione 2.7 che, supportando il Drag&Drop, offre una maggiore flessibilità. Per aggiungere un nuovo bottone che punta ad un file, si trascina l'icona di quest'ultimo all'interno della finestra della Pulsantiera o direttamente su uno dei bottoni rettangolari. Per rimuovere un elemento, si preme Opzione e si trascina l'icona nel cestino; spostandola, invece, sulla scrivania o in una cartella aperta del Finder, l'alias corrispondente viene lì trasferito. La stessa tecnica viene impiegata per inserire in una categoria diversa un bottone già presente.

➽ Se in luogo di un file, si trascina sulla finestra della Pulsantiera un alias, quest'ultimo non viene "traslocato" bensì duplicato nel nuovo sito.

Molti utenti hanno sperimentato quanto sia confortevole aprire i documenti trascinandoli sugli alias di applicazioni sistemati sulla scrivania. A seconda del numero di elementi che "invadono" lo schermo, alcuni potrebbero trovarsi ben presto a corto di spazio. Una mossa intelligente per risolvere il problema è quella di spostare tutti gli alias sulla Pulsantiera, optando per la dimensione Pulsanti piccoli. Suddividendo ulteriormente gli elementi in varie categorie, il tutto è ancor più versatile. Per collocare un file in una cartella, il cui bottone appare nella Pulsantiera, se ne trascina l'icona su quel bottone. Per aprire un file, lo si trascina sull'icona di un bottone, che punta ad un programma capace di gestirlo.

A proposito! *Se un'applicazione è in grado di trattare un determinato tipo di documento, il bottone che la rappresenta viene evidenziato quando il file viene spostato su di esso.* □

11 Mettere ordine nei propri Appunti

Tra i diversi accessori della scrivania, l'Archivio Appunti è senz'altro uno dei più apprezzati. Può accogliere testi, immagini, suoni, filmati (complessivamente, fino ad un massimo di 16 Mb), conservandoli per un successivo immediato riutilizzo. La nuova versione ha una finestra ridimensionabile e offre una serie di informazioni a proposito di ciascun elemento in esso memorizzato, incluse la dimensione in pixel per le immagini e la durata per i suoni.

Con l'introduzione del System 7, l'Archivio Appunti è stato trasformato in una applicazione ed è quindi più maneggevole e funzionale.

➛ Può accadere che, incollando un oggetto nell'Archivio Appunti, si verifichi un errore dovuto a insufficienza di RAM. Per porre rimedio al problema, è sufficiente incrementare di 200-300 Kb la partizione di memoria assegnata al file Archivio Appunti, normalmente collocato nella cartella Menu Apple.

Man mano che l'Archivio Appunti ingloba nuovi materiali, risulta sempre più scomodo gestire questa raccolta di elementi. Se, poi, al medesimo computer accedono più persone, è senz'altro conveniente poter mantenere separate le varie collezioni di "ritagli" per ciascun utente. Non dimentichiamo, infine, il limite di 255 oggetti, che può andare stretto anche ad un piccolo gruppo di lavoro. A questo proposito, ci viene in aiuto ResEdit, consentendoci di creare numerose copie personalizzate dell'Archivio Appunti.

*Si procede, anzitutto, duplicando il file originale e attribuendo al "clone" il nome più consono al nostro scopo. Dato che l'Archivio Appunti registra le informazioni in un documento specifico -normalmente denominato Doc. Archivio Appunti- si deve intervenire sul programma in modo che operi con un altro archivio di dati, assegnandogli un nome differente. Si apre, quindi, il duplicato con ResEdit e si accede alla risorsa di tipo "STR#", che, tra gli altri, contiene anche un elemento con ID 1000: la stringa da sostituire al suo interno è la quarta (**figura 6**). Infine si salva il file. Per completare il lavoro, si sposta l'Archivio Appunti modificato nella cartella Menu Apple, dove viene ad affiancarsi a quello originale. La prima volta che viene lanciato, non trovando un documento di dati con quel nome, esso ne crea uno ex novo. Questa operazione può essere ripetuta per un numero virtualmente illimitato di archivi appunti.*

Importante! *È consigliabile non cancellare l'Archivio Appunti originale né alterarne le altre risorse, onde evitare che certe estensioni, che ad esso fanno riferimento, provochino un errore di sistema.* ■

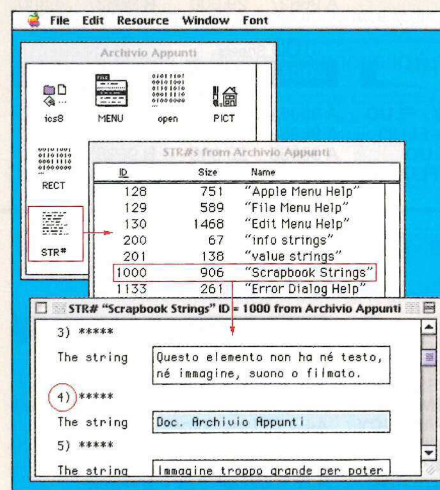
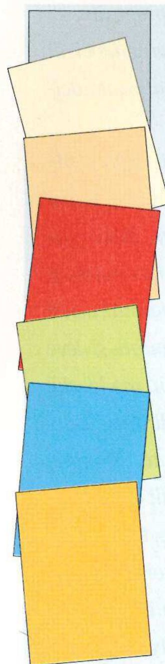


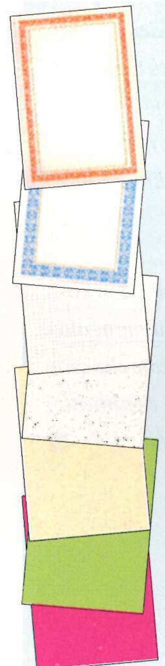
Figura 6. Duplicando il file Doc. Archivio Appunti e cambiando da ResEdit il nome della quarta stringa della risorsa STR# 1000 è possibile utilizzare diversi Archivi Appunti contemporaneamente

Carte colorate



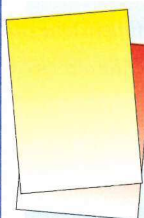
	Paper A4 80 gr				Paper plus A4 115 gr				Card A4 170 gr			
	100 Sheets		10 Sheets		75 Sheets		10 Sheets		50 Sheets		10 Sheets	
DUOCOLORS LIGHT	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.
PEARL GRAY	A 92119	17.300	B 92119	3.500	A 92219	18.200	B 92219	4.300	A 92419	19.000	B 92419	5.700
PALE YELLOW	A 92113	17.300	B 92113	3.500	A 92213	18.200	B 92213	4.300	A 92413	19.000	B 92413	5.700
OLD PINK	A 92124	17.300	B 92124	3.500	A 92224	18.200	B 92224	4.300	A 92424	19.000	B 92424	5.700
LIGHT BLUE	A 92116	17.300	B 92116	3.500	A 92216	18.200	B 92216	4.300	A 92416	19.000	B 92416	5.700
STRAW YELLOW	A 92107	17.300	B 92107	3.500	A 92207	18.200	B 92207	4.300	A 92407	19.000	B 92407	5.700
CHAMOIS	A 92101	17.300	B 92101	3.500	A 92201	18.200	B 92201	4.300	A 92401	19.000	B 92401	5.700
SALMON	A 92104	17.300	B 92104	3.500	A 92204	18.200	B 92204	4.300	A 92404	19.000	B 92404	5.700
	100 Sheets		10 Sheets		75 Sheets		10 Sheets		50 Sheets		10 Sheets	
DUOCOLORS MEDIUM	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.
TREASURE GOLD	A 92138	17.300	B 92138	3.500	A 92238	18.200	B 92238	4.300	A 92438	19.000	B 92438	5.700
APRICOT	A 92133	17.300	B 92133	3.500	A 92233	18.200	B 92233	4.300	A 92433	19.000	B 92433	5.700
BEGONY	A 92139	17.300	B 92139	3.500	A 92239	18.200	B 92239	4.300	A 92439	19.000	B 92439	5.700
LILIAC	A 92155	17.300	B 92155	3.500	A 92255	18.200	B 92255	4.300	A 92455	19.000	B 92455	5.700
SEASIDE BLUE	A 92141	17.300	B 92141	3.500	A 92241	18.200	B 92241	4.300	A 92441	19.000	B 92441	5.700
MUSTARD	A 92143	17.300	B 92143	3.500	A 92243	18.200	B 92243	4.300	A 92443	19.000	B 92443	5.700
BROWN	A 92131	17.300	B 92131	3.500	A 92231	18.200	B 92231	4.300	A 92431	19.000	B 92431	5.700
GREEN MANGO	A 92135	17.300	B 92135	3.500	A 92235	18.200	B 92235	4.300	A 92435	19.000	B 92435	5.700
	100 Sheets		10 Sheets		75 Sheets		10 Sheets		50 Sheets		10 Sheets	
DUOCOLORS STRONG	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.
TROPIC YELLOW	A 92157	17.300	B 92157	3.500	A 92257	18.200	B 92257	4.300	A 92457	19.000	B 92457	5.700
CITRUS ORANGE	A 92152	17.300	B 92152	3.500	A 92252	18.200	B 92252	4.300	A 92452	19.000	B 92452	5.700
CORAL	A 92159	17.300	B 92159	3.500	A 92259	18.200	B 92259	4.300	A 92459	19.000	B 92459	5.700
DYNAMITE RED	A 92161	17.300	B 92161	3.500	A 92261	18.200	B 92261	4.300	A 92461	19.000	B 92461	5.700
GREEN KIWI	A 92154	17.300	B 92154	3.500	A 92254	18.200	B 92254	4.300	A 92454	19.000	B 92454	5.700
BLACK	A 92167	17.300	B 92167	3.500	A 92267	18.200	B 92267	4.300	A 92467	19.000	B 92467	5.700

Carte speciali

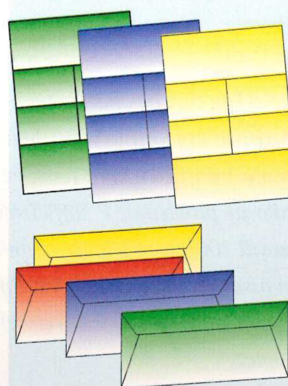


	Paper A4 90 gr			
	100 Sheets		10 Sheets	
CERTIFICATE	CODE	L.	CODE	L.
RED FRAME	A 96701	63.000	B 96701	8.400
GREEN FRAME	A 96702	63.000	B 96702	8.400
BLUE FRAME	A 96703	63.000	B 96703	8.400
ANTIQUE FRAME	A 96704	63.000	B 96704	8.400
	100 Sheets		10 Sheets	
EMBOSSED	CODE	L.	CODE	L.
LINEN	A 96601	26.000	B 96601	3.900
HAMMER	A 96602	26.000	B 96602	3.900
STRIPED	A 96603	26.000	B 96603	3.900
INTERLACED	A 96604	26.000	B 96604	3.900
	100 Sheets		10 Sheets	
PARCHMENT	CODE	L.	CODE	L.
SHELL	A 96621	29.000	B 96621	4.300
SAND	A 96623	29.000	B 96623	4.300
BAHIA	A 96625	29.000	B 96625	4.300
CORAL	A 96627	29.000	B 96627	4.300
	100 Sheets		10 Sheets	
ELECTRIX	CODE	L.	CODE	L.
YELLOW - FLUO	A 96951	28.000	B 96951	4.200
GREEN - FLUO	A 96952	28.000	B 96952	4.200
RED - FLUO	A 96953	28.000	B 96953	4.200
FUXIA - FLUO	A 96954	28.000	B 96954	4.200

Linea sfumate



	Paper A4 90 gr			
	100 Sheets		10 Sheets	
LETTERHEAD SHADED	CODE	L.	CODE	L.
YELLOW	A 96501	27.000	B 96501	4.100
GREEN	A 96502	27.000	B 96502	4.100
RED	A 96503	27.000	B 96503	4.100
BLUE	A 96504	27.000	B 96504	4.100
GRAY	A 96505	27.000	B 96505	4.100



E1 110 x 230 mm

	Card A4 170 gr	
	25 Sheets	
BUSINESS SHADED	CODE	L.
YELLOW	B 98501	21.000
GREEN	B 98502	21.000
RED	B 98503	21.000
BLUE	B 98504	21.000
GRAY	B 98505	21.000

	Envelope E1 90 gr	
	25 Envelopes	
ENVELOPES SHADED	CODE	L.
RAINBOW	B 97500	11.500
YELLOW	B 97501	11.500
GREEN	B 97502	11.500
RED	B 97503	11.500
BLUE	B 97504	11.500
GRAY	B 97505	11.500

OK PER INK-JET

Linea coordinati

				Capri		Carrara		Conero		Cortina	
				25 Sheets		25 Sheets		25 Sheets		25 Sheets	
PRESENTATION SETS	DESCRIZIONE			CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.	CODE	L.
LETTERHEAD	A4	90 gr	carta da lettera	C 97101	11.000	C 97201	11.000	C 97301	11.000	C 97401	11.000
BUSINESS CARD	A4	170 gr	10 card (85 x 54 mm)	C 97105	21.000	C 97205	21.000	C 97305	21.000	C 97405	21.000
COMPLIMENT S.	A4	170 gr	3 slips (210 x 99 mm)	C 97107	21.000	C 97207	21.000	C 97307	21.000	C 97407	21.000
TRANSPARENCY	A4	100 mc	projectable film	C 97109	27.500	C 97209	27.500	C 97309	27.500	C 97409	27.500
INFOMAIL	A4	90 gr	pre-scored	C 97103	14.500	C 97203	14.500	C 97303	14.500	C 97403	14.500
ENVELOPE	E1	90 gr	110 x 230 mm	C 97113	13.500	C 97213	13.500	C 97313	13.500	C 97413	13.500
PRESENTATION FOLDER	A4+	300 gr	213 x 300 mm	C 97111	10.500	C 97211	10.500	C 97311	10.500	C 97411	10.500

Scenari di fondo — A4 90 gr

PASTEL BACKGROUND

PASTEL BACKGROUND	100 Sheets CODE	L.	10 Sheets CODE	L.
OCEAN	A 96301	35.000	B 96301	5.100
CARIBBEANS	A 96302	35.000	B 96302	5.100
HIGH MOUNTAIN	A 96303	35.000	B 96303	5.100
COUNTRYSIDE	A 96304	35.000	B 96304	5.100
SKY	A 96305	35.000	B 96305	5.100
NATURE PARK	A 96306	35.000	B 96306	5.100
NEW YORK	A 96307	35.000	B 96307	5.100
MONEY	A 96308	35.000	B 96308	5.100
MOTORWAY	A 96309	35.000	B 96309	5.100
EUROPE	A 96310	35.000	B 96310	5.100
FLAME	A 96311	35.000	B 96311	5.100
COMPUTER	A 96312	35.000	B 96312	5.100
F. DECORATION	A 96313	35.000	B 96313	5.100
TREE	A 96314	35.000	B 96314	5.100
TOAST	A 96315	35.000	B 96315	5.100
GODD WISHES	A 96316	35.000	B 96316	5.100
FIREWORKS	A 96317	35.000	B 96317	5.100
MENU	A 96318	35.000	B 96318	5.100
FAR WEST	A 96319	35.000	B 96319	5.100
MARBLE	A 96320	35.000	B 96320	5.100
LEATHER	A 96321	35.000	B 96321	5.100
WOOD	A 96322	35.000	B 96322	5.100
CORCK	A 96323	35.000	B 96323	5.100
REMOVAL	A 96324	35.000	B 96324	5.100
TOYS	A 96325	35.000	B 96325	5.100
CONSTRUCTION	A 96326	35.000	B 96326	5.100
CONFERENCE	A 96327	35.000	B 96327	5.100
DIARY	A 96328	35.000	B 96328	5.100
THEATRE	A 96329	35.000	B 96329	5.100
FAITH	A 96330	35.000	B 96330	5.100
HILL	A 96331	35.000	B 96331	5.100
HEALTH	A 96332	35.000	B 96332	5.100
GEMS	A 96333	35.000	B 96333	5.100
SHOW	A 96334	35.000	B 96334	5.100
TARGET	A 96335	35.000	B 96335	5.100
SPACE	A 96336	35.000	B 96336	5.100
WORLD	A 96337	35.000	B 96337	5.100
INAUGURATION	A 96338	35.000	B 96338	5.100
COFFEE	A 96339	35.000	B 96339	5.100
WINE	A 96340	35.000	B 96340	5.100
BIRTHDAY	A 96341	35.000	B 96341	5.100
CASINO	A 96342	35.000	B 96342	5.100
FOOTBALL	A 96343	35.000	B 96343	5.100
TENNIS	A 96344	35.000	B 96344	5.100
DATE	A 96345	35.000	B 96345	5.100
INFORMATION	A 96346	35.000	B 96346	5.100

Carte fantasia — A4 90 gr

MICRO MOTIVES	100 Sheets CODE	L.	10 Sheets CODE	L.
RUBY	A 96801	34.000	B 96801	5.000
SAPPHIRE	A 96802	34.000	B 96802	5.000
TOPAZ	A 96803	34.000	B 96803	5.000
EMERALD	A 96804	34.000	B 96804	5.000

GEOMETRIC MOTIVES	100 Sheets CODE	L.	10 Sheets CODE	L.
STEPS	A 96901	34.000	B 96901	5.000
SQUARES	A 96902	34.000	B 96902	5.000
LINES	A 96903	34.000	B 96903	5.000
TRIANGLE	A 96904	34.000	B 96904	5.000

Etichette adesive — OK PER INK-JET — A4

ADHESIVE LABELS	Model Colour	N° Labels for sheet	100 Sheets CODE	L.
38,0 x 21,2 mm		65	A 93666	53.000
48,5 x 16,9 mm		64	A 93667	53.000
48,5 x 25,4 mm		40	A 93657	53.000
52,5 x 21,2 mm		56	A 93668	53.000
52,5 x 29,7 mm		40	A 93651	53.000
64,6 x 33,8 mm		24	A 93658	53.000
70,0 x 16,9 mm		51	A 93420	53.000
70,0 x 25,4 mm		33	A 93421	53.000
70,0 x 29,7 mm		30	A 93489	53.000
70,0 x 32,0 mm		27	A 93479	53.000
70,0 x 33,8 mm		24	A 93664	53.000
70,0 x 35,0 mm		27	A 93422	53.000
70,0 x 36,0 mm		27	A 93475	53.000
70,0 x 37,0 mm		24	A 93474	53.000
70,0 x 37,0 mm		24	A 93448	61.000
70,0 x 37,0 mm		24	A 93449	61.000
70,0 x 37,0 mm		24	A 93450	61.000
70,0 x 37,0 mm		24	A 93451	61.000
70,0 x 41,0 mm		21	A 93481	53.000
70,0 x 42,3 mm		21	A 93652	53.000
70,0 x 50,8 mm		15	A 93669	53.000
70,0 x 67,7 mm		12	A 93661	53.000
97,0 x 42,3 mm		12	A 93659	53.000
97,0 x 67,6 mm		8	A 93660	53.000
105 x 33,8 mm		16	A 93665	53.000
105 x 35,0 mm		16	A 93423	53.000
105 x 37,0 mm		16	A 93484	53.000
105 x 37,0 mm		16	A 93452	61.000
105 x 37,0 mm		16	A 93453	61.000
105 x 37,0 mm		16	A 93454	61.000
105 x 37,0 mm		16	A 93455	61.000
105 x 41,0 mm		14	A 93477	53.000
105 x 42,4 mm		14	A 93653	53.000
105 x 48,0 mm		12	A 93424	53.000
105 x 57,0 mm		10	A 93425	53.000
105 x 70,0 mm		8	A 93426	53.000
105 x 74,0 mm		8	A 93427	53.000
105 x 148 mm		4	A 93483	53.000
105 x 148 mm		4	A 93456	61.000
105 x 148 mm		4	A 93457	61.000
105 x 148 mm		4	A 93458	61.000
105 x 148 mm		4	A 93459	61.000
210 x 148 mm		2	A 93655	53.000
200 x 297 mm		1	A 93418	53.000
210 x 297 mm		1	A 93478	53.000
Ø 40,0 mm		24	A 93415	53.000
Ø 60,0 mm		12	A 93416	53.000
Ø 80,0 mm		6	A 93417	53.000
95,0 x 25,0 mm		14	A 93414	61.000
198 x 38,0 mm		7	A 93689	53.000
198 x 38,0 mm		7	A 93696	61.000
198 x 38,0 mm		7	A 93697	61.000
198 x 38,0 mm		7	A 93698	61.000
198 x 38,0 mm		7	A 93699	61.000
190 x 61,0 mm		4	A 93688	53.000
190 x 61,0 mm		4	A 93691	61.000
190 x 61,0 mm		4	A 93692	61.000
190 x 61,0 mm		4	A 93693	61.000
190 x 61,0 mm		4	A 93694	61.000
Software "Winlabel" per stampa etichette e codici a barre			A 93010	160.000

Due strumenti di lavoro indispensabili :

Collection box — A 96010 — L. 34.000

Collezione completa (Un campione di ogni codice delle seguenti linee : Carte colorate, Carte speciali, Linea sfumate, Scenari di fondo e Carte fantasia).

Presentation box — A 97010 — L. 34.000

Collezione completa (Un campione di ogni codice della linea Coordinati Capri, Carrara, Conero, Cortina).

ORDINE DA INVIARE VIA FAX n° 02 / 28.29.644

Ragione sociale ______________________

indirizzo ______________________

c.a.p. ________ Città ______________ Prov. ______

Tel. ______________ Fax ______________

Partita IVA ______________________

Persona da contattare ______________________

Pagamento Vers. c/c.postale

☐ Contrassegno ☐ n° 35355205 ☐ Carta di credito ____________

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| scad. ________

Titolare ______________ firma ______________

Cod. prodotto	N°	Cod. prodotto	N°
		Tot. ordine	
		Trasporto	L. 22.500
		IVA 19%	
		TOTALE	

OFFERTA :

☑ cod. A 96010 COLLECTION BOX

\+

☑ cod. A 97010 PRESENTATION BOX

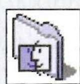
cod. A 98010

L. 59.300

Saremo brevi

a cura di
Luca Romoli

Vedremo in questa puntata di accontentare quanti più lettori possibile, fornendo sia consigli per chi è già uso all'utilizzo di Mac, sia imbeccate per quanti non hanno ancora morso la Mela fino al torsolo



Installazione pulita

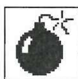
A volte, a causa di un errore di Sistema, la cartelletta System risulta irrimediabilmente danneggiata. Reinstallare il sistema operativo è l'unica soluzione; ma l'operazione può risultare macchinosa. Se il documento System risulta corrotto l'Installer non è in grado di rimuoverlo e quindi di portare a termine l'installazione. Bisogna procedere ad un Clean Install, un'installazione che crei dal nulla una nuova cartella Sistema, senza rimpiazzare gli elementi nella vecchia. Per effettuare questo tipo di installazione è sufficiente premere Command-Shift-K dopo aver lanciato l'Installer da dischetto. □



XPress tips

Ecco di seguito alcuni trucchi che potrebbero tornare comodi a quanti utilizzano l'impaginatore della Quark

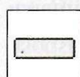
1. Premendo Option-Control contemporaneamente al pulsante di Apply si attiva l'auto apply mode. Tutte le modifiche apportate si riflettono automaticamente nel documento senza però venir applicate prima della pressione del pulsante di Ok.
2. XPress può, in caso di necessità, svolgere semplici operazioni algebriche. Gli operatori +,-,* e / sono utilizzabili per indicare spostamenti di finestre o ridimensionamenti. È anche possibile effettuare conversioni facendo seguire al valore l'unità di misura.
3. Elementi nascosti o posizionati in un livello inferiore a quello attivo possono essere selezionati premendo Command-Option-Shift. Pressioni successive selezionano oggetti sottostanti.
4. È possibile spostare un elemento dal primo all'ultimo livello, e viceversa, con un semplice tasto: Option. Premete Option e tenendo premuto il tasto cliccate sull'oggetto. E questo è quanto.
5. Un doppio clic su un qualsiasi oggetto di una palette apre immediatamente la relativa finestra delle preferenze.
6. Per ridimensionare rapidamente un'immagine contenuta in una finestra premete Control-V. □



11 piccoli rimedi

Un errore tanto misterioso quanto frequente è quello di Tipo 11. Ecco come evitarlo.

1. Disabilitate tutte le estensioni quando installate un'applicazione o create dischetti da un .image.
2. Installate il sistema operativo da zero seguendo il Tips di cui sopra.
3. Resettate la PRAM subito dopo l'installazione e ricontrollate la configurazione dei pannelli di controllo premendo i tasti Command-Option-P-R.
4. Controllate che le versioni installate di ATM e SuperATM siano rispettivamente la 3.8.2. e la 3.8.
5. Disabilitate tutte le estensioni Microsoft.
6. Rimuovete il Thread Manager, incorporato nel System nelle versioni 7.5 e successive o aggiornatelo alla versione 2.1 sulle macchine con MacOS precedente.
7. Disabilitate RAM Doubler e la memoria virtuale.
8. Cambiate nome alla cartella Preferenze e riavviate il Mac, verrà creata una nuova cartella delle Preferenze.
9. Rimuovete tutte le font, salvo quelle fornite di Sistema.
10. Su Power Mac disabilitate il Modern Memory Manager.
11. Come ultima risorsa staccate ilMac dalla presa di corrente e togliete la batteria di backup. Lasciate la macchina spenta per mezz'ora e quindi reinserite la batteria e riavviate. □



Più spazio sul disco

Dopo aver effettuato un accurato backup del vostro disco rigido, lanciate Apple HD SC Setup e selezionate l'opzione Partizioni e quindi il pulsante Ad hoc. Vi verrà a questo punto mostrata una finestra rappresentante le partizioni presenti sul disco selezionato. Vi sarà sicuramente una partizione denominata Mac Driver, non toccatela! Selezionate invece la partizione principale e cliccate su Rimuovi, dopo qualche secondo (Ndr: il tempo di attesa sarà direttamente proporzionale alle dimensioni del vostro disco fisso) un rettangolo grigio sostituirà la partizione. Posizionate ora il puntatore. □



Seriale o AppleTalk

Anche se può sembrare ovvio, non tutti sanno che per collegare due Mac tra di loro non è necessario né un cavo SCSI to SCSI, né una rete Ethernet, né tantomeno due scatolotti AppleTalk: un cavo seriale è più che sufficiente. Collegate tra loro le due porte stampante, abilitate l'AppleTalk ed il FileSharing e le due macchine inizieranno a scambiarsi i dati. ■



Facile	**È sufficiente una scarsa conoscenza del Mac e poco tempo per l'attuazione.**
Medio	**Richiede una discreta conoscenza del Mac e degli applicativi.**
Difficile	**Richiede una buona conoscenza del sistema operativo; errori nell'esecuzione potrebbero danneggiare Os o applicativi.**

Il personal a scuola tra innovazione e legislazione: piccola guida per sapere come muoversi all'interno delle leggi che regolano il rapporto insegnante-istituzioni scolastiche

Computer di classe: quanto e come

di Alberto Pian

Insegnante di lettere e storia negli istituti superiori e autore del libro Computer: scuola e formazione, *considera Mac un indispensabile strumento di lavoro*

Questa rubrica è aperta alla collaborazione di tutti i lettori. Se avete partecipato a progetti informatici in ambito scolastico, avete realizzato applicazioni shareware, freeware o commerciali dedicate all'universo dell'educazione o semplicemente volete fornire un parere sui contenuti di queste pagine, non esitate a contattarci, scrivendo alla redazione od inviando un messaggio di posta elettronica all'indirizzo *applicando@jce.it*

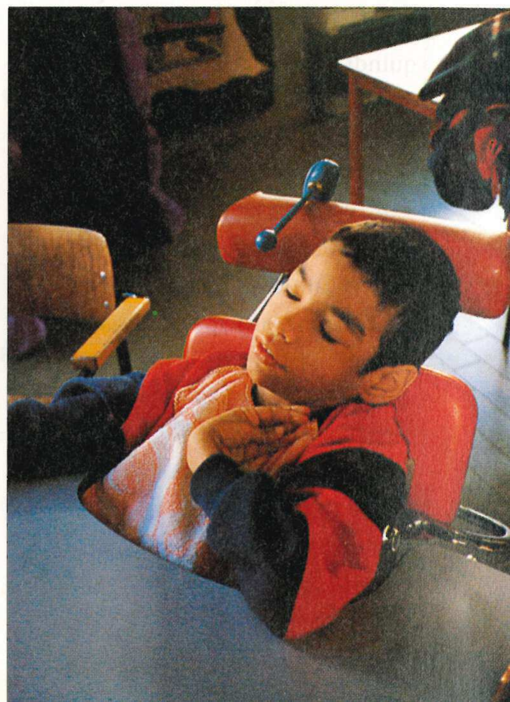
Cosa succederebbe se il prof. Rossi volesse costruire con i suoi allievi una bella applicazione multimediale e interattiva sulla meccanica quantistica e le sue influenze nella filosofia contemporanea? Come dovrebbe comportarsi la maestra Bianchi se volesse utilizzare il computer per costruire con i bambini dei giochi educativi di matematica? E, infine, se la prof.ssa Verdi proponesse di realizzare un archivio informatico, interdisciplinare e interattivo, per collegare letteratura, scienze, arti, diritto, storia... per preparare l'esame di licenza media?

Rossi, Bianchi e Verdi si chiederebbero quali possibilità concrete esistono di innestare l'innovazione tecnologica nella propria scuola. E poi rimarrebbe il dubbio: gli sforzi sarebbero veramente ripagati?

Com'era prevedibile, il risultato della nostra indagine non è: "sì, certo, la scuola offre tutte le possibilità" e neppure: "spiacenti, la scuola italiana è alla deriva". La situazione è, allo stesso tempo, più complessa ma, certamente, molto fluida. Gli spazi esistono per tutti, ma qualche volta occorre "prenderseli". Vediamo come.

Scuole dell'obbligo

Cominciamo con la maestra Bianchi e la prof.ssa Verdi. La scuola elementare è sempre stata un fertile terreno per l'innovazione. Infatti, prima ancora dell'ultima riforma, sono sempre esistiti gli spazi, sia in termini di ore appositamente consacrate sia di elasticità dei programmi, per adattare l'insegnamento a particolari esigenze. Così si possono facilmente sollecitare attività collaterali alla tradizionale didattica. Da molti anni, poi, ci sono anche forme di "compresenza", che consentono di avere, nello stesso momento, due o più insegnanti con un medesimo gruppo di bambini: e ciò è l'ideale quando si deve lavorare con i computer. Ogni anno, poi, il collegio docenti deve decidere il "piano delle attività integrative", nelle quali possono rientrare a pieno titolo varie forme di didattica informatizzata. E forse non tutti sanno che l'informatica, a livello molto semplice, compare perfino nei programmi scolastici ufficiali. Infine, ogni settimana, le insegnanti hanno a disposizione due ore per programmare le loro attività e si sa che i lavori



Un ragazzo paraplegico al lavoro con un Mac. Per questo particolare caso, è stato approntato un mouse speciale che viene manovrato con la testa

al computer, specialmente se seguiti da più maestre, vanno organizzati per bene.

E, allora: dov'è il problema? Il grande problema della scuola elementare -e anche della scuola media- è quello dei fondi. Lo Stato, per i piccoli allievi, spende poco e male. La maggior parte del budget di una Direzione Didattica se ne va (è la tragica realtà), in gran parte per le spese di telefono e di smaltimento rifiuti. Poi c'è la fotocopiatrice che si guasta, la carta da acquistare e il toner consumato, qualche sussidio e l'anno finanziario è chiuso, quasi ancor prima di cominciare.

Così molte scuole si rivolgono alle banche, alle imprese, a enti pubblici e privati per avere dei computer in omaggio, oppure ne acquistano qualcuno anche a prezzo di lunghi risparmi. Alla scuola elementare Gambaro di Torino, per esempio, un ragazzo paraplegico è aiutato da un LC 475 con il programma Kenx per i disabili, comperato grazie alla partecipazione di molte famiglie.

Se i finanziamenti diretti scarseggiano, è possibile, però, elaborare dei progetti didattici che prevedono l'uso dei mezzi informatici e fare richiesta di un congruo finanziamento al Provveditore agli Studi locale e al Ministero della Pubblica Istruzione. In questo modo, ogni anno, vengono finanziate un certo numero di scuole, non solo elementari e medie, che possono introdurre le nuove tecnologie in una forma più organizzata.

Le scuole medie sono sullo stesso terreno: pochi soldi ma ampia flessibilità. Possono svolgere attività integrative, hanno a disposizione gli insegnanti tecnici per una didattica esplicitamente informatica, dispongono di forme di prolungamento dell'orario... Ma lo scoglio, per la prof.ssa Verdi, sono sempre i quattrini.

Istituti superiori

I problemi del prof. Rossi, invece, sono diversi. Le scuole superiori hanno certamente maggiori disponibilità economiche, specialmente quando prevedono corsi professionali che richiedono speciali attrezzature. In questi ultimi anni, quasi tutti gli istituti tecnici e professionali hanno acquistato numerosi computer e attrezzato delle aule informatiche. Ora, anche molti licei imboccano la stessa strada.

Dunque, in questo caso, il problema è di natura diversa. Nelle scuole superiori, infatti, le discipline sono organizzate sulla base di programmi nazionali prescrittivi. Rossi non può fare Napoleone in prima liceo e i Greci in quinta. E naturalmente non può impegnare gli allievi un anno intero per creare una bellissima opera multimediale su Pavese o sulla relatività di Einstein: altrimenti che scuola nazionale sarebbe e come potrebbero essere confrontati analoghi diplomi tra istituti geograficamente diversi?

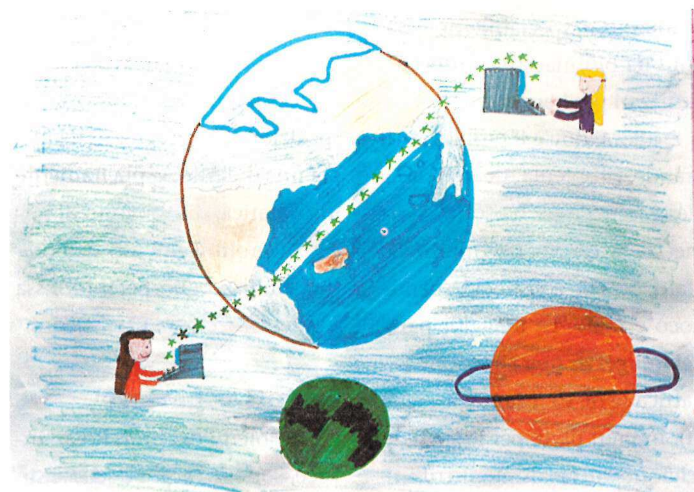
Al prof. Rossi dovremmo consigliare di insegnare in un istituto professionale. In queste scuole, infatti, è entrata in vigore una grande riforma che ha introdotto diverse innovazioni. La più significativa, per ciò che ci interessa, è l'"area di approfondimento". In pratica, si tratta di un monte ore settimanale, a disposizione del consiglio di classe, per arricchire la didattica oppure per rispondere a particolari esigenze. Nell'area di approfondimento l'informatica è decisamente in crescita. Non è raro imbattersi in docenti che utilizzano queste ore per costruire un ipertesto interdisciplinare con gli allievi, oppure per rendere il "PEI" (Piano Educativo di Istituto: il programma dei servizi offerti dalla scuola) consultabile in Internet con una bella pagina Www.

E se Rossi fosse in un istituto tecnico? Allora dovrebbe inserirsi in uno dei tanti progetti di rinnovamento che il Ministero, spesso in collaborazione con l'Unione Europea, ha attivato per ogni disciplina professionale. Così c'è il progetto "Ergon" per la meccanica, oppure i progetti "Ambra", "Abacus" e tanti altri con nomi originali per ogni indirizzo. Questi progetti si discostano dall'iter tradizionale



Anche in caso di istituti superiori con un programma scolastico relativamente "rigido", come i licei, l'informatica riesce a trovare spazio. In questo caso, lo scientifico Giordano Bruno ha addirittura realizzato una propria home page sul World Wide Web

per inserire nuovi elementi didattici come l'informatica. In molti casi sono anche previste alcune ore, liberamente programmabili, per attività che coinvolgano più docenti anche di altre materie, fertile terreno di crescita per un insegnamento basato sul computer.



Un disegno realizzato da un alunno di una II classe della scuola elementare Margherita di Savoia di Torino, sul tema del cyberspazio

Il caso dei licei

La struttura più rigida è certamente quella dei licei. Tuttavia, anche qui, il nostro volenteroso prof. Rossi non ha motivo di demordere. Oltre a impiegare liberamente i mezzi informatici nella propria materia, come sussidi didattici (ovviamente questo non lo impedisce nessuno), se volesse attivare un insegnamento più marcatamente "multimediale", o una collaborazione a carattere interdisciplinare, gli consigliamo di imboccare una di queste due strade:

a) potrebbe appoggiarsi sull'art. 39 del nuovo contratto di lavoro per chiedere che il Consiglio di Istituto finanzi un progetto di un certo numero di ore per la realizzazione di un'attività basata sulle nuove tecnologie informatiche. In questo caso, anche gli stessi corsi di recupero potrebbero fare largo uso dei mezzi informatici. È infatti noto che quando si tratta di stimolare la "motivazione allo studio" (caso sempre più frequente), il computer può giocare un ruolo rilevante.

b) potrebbe avviare, insieme ad altri colleghi, della stessa o di altre discipline, una modifica ai programmi di insegnamento, per fare spazio alle attività didattiche basate sulle nuove tecnologie. Si tratta di "sfoltire", qua e là, i programmi per "rinnovarli". In questo caso il collegio docenti farà riferimento all'art. 2 del famoso (è una pietra miliare della scuola italiana) D.P.R. 419.

E se proprio la scuola fosse un campione di innovazione, il collegio docenti potrebbe addirittura richiedere una sperimentazione generale, grazie all'art. 3 della stessa legge. Sperimentazione che permette di cambiare da cima a fondo tutta l'organizzazione della scuola: dalle ore, alle materie, passando per i programmi. Da alcuni anni, però, queste "maxi sperimentazioni" non vengono concesse con tanta facilità, perché il Ministero

Scuola materna "Diana" - Reggio Emilia

di Nadia Ponci

SCUOLE IN VETRINA



Nel 1963, a Reggio Emilia, Loris Malaguzzi fondò e coordinò un programma educativo lungimirante nel quale si è distinta la scuola materna Diana che, nel 1991, è stata acclamata e riconosciuta dal settimanale americano *Newsweek*, la migliore del mondo, per didattica, metodologia e strumenti messi a disposizione dei bambini. Questa scuola, nei suoi trent'anni di vita, è stata oggetto di studio in seminari e tesi di laurea e di dottorato, è stata protagonista di documentari e film ed è stata visitata da numerose delegazioni. Anche Seymour Papert (l'inventore del Logo) e Alan Kay (Apple fellow) si recarono a Reggio con una di queste delegazioni. La Apple e la Iret Informatica, nel 1984-85, donarono un Apple IIe con monitor, drive e relativo programma Logo. Infatti tra gli obiettivi della sperimentazione figurava anche la conoscenza dei nuovi linguaggi. In occasione dell'ultimo riconoscimento ottenuto, la Apple Computer regalò un Macintosh 630, una stampante e uno scanner: in questa ambita scuola, infatti, i Mac sono ormai diventati quotidiani strumenti di lavoro.

preferisce stimolare l'adozione di proprie, particolari, proposte innovative.

Comunque, anche nei licei qualcosa si muove. Sono infatti molti a sperimentare il biennio comune, che prevede nuove discipline e una maggiore collaborazione fra tutti, offrendo anche spazi all'innovazione tecnologica.

Naturalmente, se l'art. 2 e l'art. 3 del D.P.R. 419 e l'art. 39 del nuovo contratto di lavoro restano strumenti validi per ogni tipo di scuola e se molti altri istituti dispongono di strumenti legislativi particolari, come le scuole elementari e gli istituti professionali, resta il fatto che molti insegnanti riescono a realizzare nuove forme di innovazione didattica basata sull'informatica, semplicemente utilizzando queste tecnologie come strumenti quotidiani o programmando, spesso anche per un interesse che si sta ravvivando, originali attività con i colleghi e gli allievi. ■

Organizzare e partecipare a corsi di aggiornamento accelera la carriera degli insegnanti

Più informati, meglio pagati

Il nuovo contratto di lavoro (*Gazzetta Ufficiale* n. 207 del 5/12/1995, art. 27, 28, 66), stabilisce una piccola rivoluzione. Infatti, accoglie il principio che la partecipazione a corsi di aggiornamento e la loro conduzione siano elementi validi per "accelerare" la carriera nell'inquadramento professionale di un insegnante. Detto in altri termini: i docenti che si aggiorneranno o condurranno i corsi potranno ricevere degli aumenti salariali scattando all'inquadramento successivo.

Dunque si aprono le porte a un massiccio aggiornamento informatico: in questo campo ci sono già insegnanti veramente esperti, in grado di condurre corsi approfonditi e molti altri che desidererebbero apprendere il funzionamento del computer.

Per rispondere a questa situazione nel modo più efficace, basta organizzare una "rete di aggiornamento". Di cosa si tratta? Ne parla la circolare ministeriale n. 38 del 9 febbraio 1994. Non si tratta di reti telematiche, ma di un insieme di scuole che si mettono d'accordo per istituire alcuni corsi di aggiornamento per i propri insegnanti, per rispondere ai "processi di trasformazione e di innovazione". Già oggi alcuni istituti diffondono le tecnologie informatiche grazie alle "reti".

Per organizzare una rete di aggiornamento, bisogna indirizzare, entro il 30 novembre di ogni anno, una relazione al Provveditore agli Studi locale che indichi le scuole che partecipano alla rete, quale scuola assume la funzione di direzione, gli argomenti e il numero di corsi, specificando gli obiettivi didattici, il numero massimo di partecipanti, i requisiti di ammissione, il numero di conduttori (che saranno alcuni docenti delle stesse scuole della rete), il costo dei materiali e delle ore di conduzione, le motivazioni globali e quelle specifiche di ogni corso. Alla fine di ciascun corso dovrà essere rilasciato un attestato di partecipazione. Come esempio, riportiamo una scheda-tipo per la definizione degli obiettivi e della metodologia di lavoro per la realizzazione di un corso multimediale. ■ ***a. p.***

Obiettivi: a) realizzare una didattica interattiva, aperta a collegamenti tra varie discipline con la strutturazione di moduli didattici ipertestuali e multimediali; b) favorire l'orientamento scolastico presso le famiglie e le scuole medie, con una presentazione interattiva dell'istituto.
Metodologia: attraverso la costruzione di un'opera ipertestuale e interattiva, si apprenderà a organizzare le informazioni, a costruire un'interfaccia, a gestire filmati e audio, a creare una cassetta VHS.
Programmi utilizzati: HyperCard, Persuasion, VideoFusion, SoundEffects, tecnologie AV.
Durata corso: 40 ore.
Partecipanti max: 24 (due per postazione).
Requisiti: utilizzo di base del Macintosh.
Conduttori: 2 in compresenza.
Materiale previsto e costo: (a seconda dei casi)
Costo delle ore di conduzione: (generalmente 50.000 lire orarie).

Prende il via il primo giugno a Sabbioneta la seconda edizione di un incontro-convegno dedicato a scuola e computer

Aggiungi un posto in aula

di Gabriele Pezzini

Il primo giugno prossimo, nello scenario rinascimentale del Teatro all'Antica di Sabbioneta (Mantova) si terrà la seconda edizione dell'incontro-convegno "Scuola e Computer: aggiungi un posto in aula".

Si tratta di una riuscita manifestazione che nel 1995 si è svolta in due tappe: in aprile a Torino e a maggio a Pisa, coinvolgendo decine di insegnanti e studenti nella presentazione di opere didattiche realizzate al computer.

Anche nel 1996 la manifestazione avrà la stessa struttura: si assisterà alla presentazione, tramite potenti computer collegati a un videoproiettore, delle opere di docenti di diverse scuole d'Italia che hanno realizzato, anche con gli allievi, ipertesti, programmi didattici, applicazioni interattive e multimediali sui più svariati argomenti. Le relazioni saranno molto brevi per consentire al più gran numero di persone di presentare i propri lavori. Gli organizzatori, che sono insegnanti di diverse località, promuovono questa iniziativa per avviare uno scambio culturale e didattico.

Applicando tornerà nuovamente sull'argomento illustrando il programma dell'incontro e informando i propri lettori dei dettagli tecnici, che sono, al momento in cui scriviamo (gennaio 1996), in via di definizione. Ma chi volesse fin d'ora prendere contatto per ulteriori informazioni e anche per presentare un proprio lavoro, può rivolgersi ai seguenti recapiti:

- **Gabriele Pezzini**
  Sabbioneta
  tel. e fax 0375/220188

- **Paolo Cotrozzi**
  Pisa
  tel. 050/701903
  fax 050/703553;

- **Alberto Pian**
  Torino
  tel. 011/2482089
  fax 011/857169



APPLICOME

La tecnica in pillole

Nelle due pagine qui di seguito trovate alcune "schede" su argomenti tecnici che riguardano il Macintosh. Queste brevi note formano il corpus della rubrica AppliCome e sono impaginate in modo da poter essere comodamente tagliate e conservate.

Ciascuna scheda riguarda un argomento molto specifico, trattato in modo da poter fornire il massimo quantitativo di informazioni nel minor spazio possibile. Abbiamo cercato di rendere il contenuto di queste schede accessibile a tutti, e non solo agli "addetti ai lavori", in modo da fornire uno strumento di consultazione il più possibile aggiornato e funzionale.

Consigliamo perciò di conservare queste pagine per essere pronti a qualsiasi evenienza, nel caso in cui un dubbio o un problema dovesse presentarsi all'improvviso durante l'utilizzo quotidiano del personal della Mela, delle sue periferiche o applicazioni.

di Gian Paolo Rosa





Introduzione al linguaggio HTML (2)

Norme convenzionali per la denominazione dei documenti HTML

I browser HTML permettono di accedere ad una moltitudine di tipi diversi di documenti, sebbene non siano sempre capaci di trattare direttamente i dati in essi contenuti. Quando si presenta tale eventualità, i browser delegano ad altre applicazioni specializzate questo compito.

In genere, sul World Wide Web si utilizza la codifica MIME (Multipurpose Internet Mail Extension) per catalogare il tipo di informazioni trasferite sulla rete. I server HTTP aggiungono automaticamente ad ogni file di loro competenza una "etichetta" iniziale, contenente i parametri MIME necessari. In questo modo, i clienti HTML sono in grado di riconoscere il tipo di documento e in che modo quei dati possono essere manipolati. I browser incorporano normalmente un menu di configurazione o un file di preferenze, nei quali sono indicate le applicazioni cui appoggiarsi per aprire determinati formati di documenti, come i suoni, i videoclip, gli archivi compressi, ecc.

In altri casi, quando il documento proviene da un server non HTTP -per esempio, un sito FTP- i browser tentano di indovinare il formato, basandosi sull'estensione del nome del file (vale a dire, in "mioFilm.mov", il suffisso posto dopo il punto): se rintracciano nel loro database delle istruzioni speciali per quel tipo di documento, si comportano di conseguenza; altrimenti, lo considerano un file di testo oppure chiedono all'utente di lanciare un'applicazione abile nel gestirlo.

Le estensioni sono solitamente costituite da tre o quattro lettere, con qualche eccezione. Ecco un elenco delle estensioni associate ai formati di file più comuni su Internet:

.aifc file binario sonoro in formato AIFF compresso.

.aiff file binario sonoro, in un formato sviluppato da Apple per memorizzare suoni ad alta qualità.

.arj file binario compresso per Pc; può essere decompresso con un ArjMac oppure DeArj.

.au file sonoro in formato uLaw, originariamente creato per NeXT; può essere eseguito con SoundHack, ▶SoundApp 1.5 oppure importato mediante QuickTime 2.1.

.avi file binario che incorpora un videoclip creato sotto Windows; può essere convertito in un formato compatibile con QuickTime.

.bas file binario contenente istruzioni in linguaggio Basic.

.bin file codificato nel formato MacBinary II (vedi AppliCome, marzo 1994); può essere trattato con Compact Pro, StuffIt Expander oppure BinHex 5.0 (*ftp://ftp.bio.indiana.edu/util/mac/binhex.bin*).

.bmp file binario in formato bitmap creato sotto Windows oppure OS/2; su Mac può essere aperto con GraphicConverter 2.0.

.cgm file binario per immagini (Computer Graphics Metafile); accessibile su Mac da GraphicConverter.

.cpt file binario contenente un archivio di dati Macintosh, compresso con Compact Pro.

.dd archivio di dati compresso con DiskDoubler, sotto forma di file binario.

.doc file binario di testo (talvolta un programma o un archivio per Dos/Windows); in genere può essere aperto con Microsoft Word.

.eps file binario che contiene dati in linguaggio PostScript.

.exe file binario contenente un programma o un archivio per Dos/Windows; non è accessibile da Mac, salvo utilizzare un emulatore software o hardware per l'ambiente Dos/Windows.

.gif immagine in formato GIF (Graphical Interchange Format), descritto in AppliCome, dicembre 1993. Può essere aperto con varie applicazioni grafiche, come Photoshop.

.gz file compresso in formato GNU "zip", diffuso su Unix; accessibile anche da Mac, tramite l'applicazione MacGzip.

.hqx (oppure **.hex** se creato con BinHex 2.0, ormai molto raro) file binario per Mac, tradotto con BinHex 4.0, sotto forma di un documento contenente testo codificato a 7 bit onde consentirne un trasferimento sicuro su Internet. Può essere riportato alla forma originale con StuffIt Expander. A differenza degli altri tipi di file binari, i documenti in formato .hqx, trasmessi col metodo FTP, devono essere trasferiti in modalità ASCII.

.html oppure **.htm**, documento di testo, contenente elementi HTML.

.iff estensione generica per file binari di immagini oppure di suoni; in quest'ultimo caso, si tratta in genere di documenti in formato Amiga IFF/8SVX, accessibili su Mac tramite AmigaSndConverter (e-mail: *eco861771@ecostat.aau.dk*).

.image file binario che rappresenta l'immagine di un disco per Mac; può essere montato sulla scrivania come un floppy con DropDisk o ShrinkWrap oppure riversato su un dischetto con DiskCopy e altri.

.jpeg oppure **.jpg** oppure **.jfif**, file binario che contiene un'immagine a 24 bit in formato JPEG o JFIF. Può essere manipolato, tra gli altri, con JPEGView e Photoshop.

.mid oppure **.midi**, file binario che contiene dati MIDI.

.mod oppure **.nst**, file binario, originariamente creato per Commodore Amiga, che include un insieme di strumenti campionati e una sequenza di istruzioni che indicano al programma come suonarli per produrre musica; i documenti MOD possono essere eseguiti su Mac con The SoundTrecker, MacMOD Pro oppure PlayerPro.

.mov oppure **.moov** oppure **.movie** oppure **.qt**, file binario in formato QuickTime. Se il filmato appare vuoto, può essere necessario aprirlo con QuickTime VR Player.

.mp2 file binario contenente dati audio in formato MPEG 2.

.mpa file binario contenente dati audio in formato MPEG.

.mpeg oppure **.mpg**, file binario contenente dati video





e audio in formato MPEG. Accessibile, tra gli altri, con Sparkle oppure convertibile tramite QuickTime.

.mps file binario di tipo MPEG System, un formato che combina le informazioni video e audio in un unico flusso di dati.

.MSP file binario per immagini (Microsoft Paint); accessibile su Mac da GraphicConverter.

.pdf file binario creato con Adobe Acrobat, sotto forma di documento digitale portatile. Può essere consultato con l'apposito Reader.

.pbm oppure **.pgm** oppure **.ppm**, file binario per immagini (Portable Bitmap); può essere aperto su Mac con GraphicConverter.

.pcd file binario che contiene un'immagine nel formato PhotoCD Kodak; deve essere manipolato con apposite applicazioni o importato tramite moduli di conversione, come quelli disponibili in Photoshop.

.pcx file binario per immagini create con PaintBrush; accessibile su Mac da vari programmi di grafica.

.pic file binario per immagini prodotte con PC Paint; può essere aperto con GraphicConverter.

.pict file binario per immagini Pict sotto Mac.

.pnt file binario per immagini MacPaint.

.ps file in formato ASCII, che contiene istruzioni in linguaggio PostScript. Può essere inviato ad una stampante PostScript con l'applicazione LaserWriter Font Utility, fornita da Apple, oppure visionato a schermo servendosi di GhostScript, un interprete PostScript livello 2, implementato nel programma Mac GS Viewer (disponibile via FTP presso ftp.cs.wisc.edu nella directory /pub/ghost). La documentazione su GhostScript per Mac si trova presso *http://www.cs.wisc.edu/~ghost/index.html*.

.sea file binario compresso per Mac di tipo Self Extracting Archive, creato con Compact Pro, DiskDoubler, StuffIt. È sufficiente lanciarlo per estrarne il contenuto.

.sf file binario sonoro in formato IRCAM (ormai rimpiazzato dal più recente BICSF); accessibile da Mac mediante SoundHack (E-mail: *tom@mills.edu*).

.sgi file binario per immagini (Silicon Graphics Image); accessibile su Mac da GraphicConverter.

.sit file binario, che contiene un archivio compresso in formato StuffIt.

.snd file binario sonoro di varia provenienza e struttura: Commodore Amiga, NeXT, Mac, Pc; i suoni eseguibili dal Finder hanno come tipo "sfil".

.tar file binario ("tape archive") sotto Unix, contenente uno o più documenti; spesso è compresso e allora l'estensione viene modificata in .tar.Z oppure .tar.gz (equivalente a .tgz); può essere gestito su Mac con il programma Tar 4.0 (*gopher: //gopher.archive.umich.edu: 7055/40/mac/util/ compression/tar4.0b.sit.hqx*).

.TGA file binario per immagini (Targa Truecolor File Format); può essere aperto con vari programmi di grafica.

.tiff oppure **.tif**, file binario d'immagine ad alta qualità.

.txt oppure **.text**, documento di testo ASCII.

.uu oppure **.uue**, file in formato testo, codificato nel formato "uuencode", ovvero "Unix-to-Unix encode" (vedi AppliCome, marzo 1994), impiegato spesso per trasferire documenti binari attraverso sistemi di posta elettronica capaci di trattare unicamente file di testo. Può essere decodificato con vari programmi, tra cui UU Undo (*http://www.med.cornell.edu/~giles/projects.html#uuundo*).

.voc file binario sonoro Sound Blaster (Pc); può essere convertito in formato "snd" per Mac tramite SoundExtractor (e-mail: *FRicci@polito.it*).

.WAV file binario sonoro in formato WAV (Wave Form Audio File Format), conosciuto anche come RIFF WAVE, lo standard creato per Microsoft Windows 3.1; può essere eseguito con SoundPlayer, SoundApp 1.5 oppure importato mediante QuickTime 2.1.

.WMF file binario per immagini (Windows Metafile); utilizzabile su Mac tramite GraphicConverter.

.XBM immagine in b/n, formato X-Bitmap.

.xpm immagine a colori, formato X-Pixmap; accessibile su Mac da GraphicConverter.

.XWD file binario per immagini (X-Windows Dump); può essere aperto con GraphicConverter.

.Z file compresso in formato Lempel-Ziv; diffuso sotto Unix. Può essere decompresso con StuffIt Expander, dotato del modulo Expander Enhancer (*ftp://ftp.aladdinsys.com/pub*).

.zip file binario, che contiene un archivio compresso in formato PKzip, molto diffuso in ambiente Pc. Per decomprimerlo, su Mac si utilizzano MacZip, StuffIt Expander con Expander Enhancer o ZipIt 1.3.5 (*http://www.awa.com/softlock/zipit/zipit.html*).

Una lista più completa delle estensioni che ricorrono nei nomi di file su Internet è stata realizzata da Allison Zhang (http://ac.dal.ca/~dong/appen.htm).

Nota

Nella scheda Introduzione al linguaggio HTML (1ª parte) dello scorso dicembre, nella seconda colonna in basso a destra, quando si parla delle "escape sequence", in tutte le combinazioni di codici alfanumerici necessarie per generare i caratteri riservati e i simboli speciali, si è omesso il segno ";" che chiude qualunque sequenza. Le combinazioni corrette sono le seguenti:

< <
> >
& &
" "
[...]
ñ corrisponde a ö, **ß** a ß, **Ç** a Ç, ecc.

consumi ridotti

Listino prezzi orientativi Apple

Per una migliore consultazione

I prezzi indicati si riferiscono ad una configurazione completa di monitor 14" e tastiera (esclusi naturalmente i portatili) e non comprendono l'Iva. I prezzi orientativi sono forniti dalla Linea Verde Apple (1678-27069). Ricordiamo che i Macintosh Performa sono anche acquistabili insieme a Rapsodia Macintosh per un costo aggiuntivo di circa 200.000 lire. I Macintosh Performa 5200 e 6200 sono acquistabili anche in una configurazione completa di modem Supra 14.400 per un costo aggiuntivo di circa 200.000 lire. Alcune configurazioni della linea Performa sono vendute insieme a SoftWindows. Tutti i PowerBook 190 e 5300 possono essere acquistati anche con un modem TDK 28.800 PCMCIA, con un sovrapprezzo indicativo di 590.000 lire.

Performa 630 4/500	2.090.000
Performa 630 4/500 FPU	2.510.000
Performa 630 8/500 CD	2.670.000
Performa 630 8/500 CD **(1)**	2.930.000
Performa 630 12/500 CD **(2)**	3.820.000
Performa 5200 8/800 CD	3.850.000
Performa 5200 8/800 CD TV/VI **(1)**	4.420.000
Performa 6200 8/500 CD	3.170.000
Performa 6200 8/800 CD **(1)**	3.490.000
Performa 6300 12/1,2 Gb CD TV/VI **(1)**	4.260.000
Performa 5300 16/1,2 Gb CD TV/VI Mpeg **(1)**	5.280.000
6100/66 8/500 CD	5.080.000
6100/66 16/500 CD **(2)**	6.160.000
7200/75 8/500	4.600.000
7200/90 8/500 CD	5.560.000
7200/90 16/1 Gb CD	6.760.000
7200/75 16/500 **(3)**	6.040.000
7200/90 16/500 CD **(3)**	7.000.000
7200/90 16/1 Gb CD **(3)**	7.180.000
7500/100 8/500 CD	7.460.000
7500/100 16/1 Gb CD	8.960.000
7500/100 16/500 CD **(3)**	8.900.000
7500/100 16/1 Gb CD **(3)**	9.380.000
8500/120 16/2 Gb CD	12.560.000
8500/120 16/2 Gb CD **(3)**	12.980.000
9500/120 16/1 Gb CD	13.160.000
9500/132 16/2 Gb CD	15.560.000
9500/120 16/1 Gb CD **(3)**	13.580.000
9500/132 16/2 Gb CD **(3)**	15.980.000
PowerBook 150 4/250	1.990.000
PowerBook 190/66 4/500	3.080.000
PowerBook 190/66 8/500	3.380.000
PowerBook 190cs/66 4/500	4.160.000
PowerBook 190cs/66 8/500	4.460.000
PowerBook 5300cs/100 8/500	5.660.000
PowerBook 5300c/100 8/500	7.340.000
PowerBook 5300c/100 16/750	8.600.000
PowerBook 5300ce/117 32/1,1 Gb	11.600.000
PowerBook Duo 280c 4/500 **(4)**	5.720.000
PowerBook Duo 2300c 8/750	7.160.000
Duo MiniDock	290.000
DuoDock Plus	1.750.000

▲ **in salita**

▼ **in discesa**

● **nuovi prodotti o nuove configurazioni**

Note:

(1) con modem

(2) con Dos Compatibility Card

(3) con SoftWindows

(4) con MiniDock, lettore di floppy e mouse

PREZZI INCREDIBILI

PRECISION TYPE
The Complete
FONT
Font Software Resource
REFERENCE
for Electronic Publishing
GUIDE
VERSION 5.0

PrecisionType
FONTLINK
1

PRECISION TYPE **FONT REFERENCE GUIDE 5.0™** IN VENDITA A SOLE **119.00 LIRE**, IVA INCLUSA, È IL CATALOGO DI CARATTERI PIÙ COMPLETO DEL MONDO. LE **700 PAGINE** DEL CATALOGO MOSTRANO PIÙ DI **13.000 FONTS**, PRODOTTI DA OLTRE **60 CASE** DIVERSE. SE DESIDERATE ACQUISTARE ANCHE I **3 CD-ROM** DELLA SERIE **FONTLINK™**, POTRETE ORDINARE QUALUNQUE FONT CHE APPARE NEL CATALOGO* IN POCHI MINUTI, SEMPLICEMENTE INVIANDOCI UN FAX. IL **CATALOGO** INSIEME AI **3 CD FONTLINK** COSTA SOLTANTO **139.00 LIRE**, IVA INCLUSA.

* ALCUNE [POCHE] CASE PRODUTTRICI CHE APPAIONO NEL CATALOGO PRECISION TYPE, NON SONO INCLUSE NEI CD FONTLINK™. MA POSSIAMO COMUNQUE FORNIRVI TUTTI I FONTS SIA SU CD [PER ESEMPIO AGFA CD 6.0, LINOTYPE JUST IN TIME 6.0, MONOTYPE INDEX CD 5.0] CHE SU FLOPPY DISK.

DA NOI TROVATE FONT ADOBE, BITSTREAM, MONOTYPE E DI QUASI TUTTE LE CASE, STILE PER STILE, A PREZZI INCREDIBILMENTE BASSI, MAI VISTI IN ITALIA, SENZA DOVER ACQUISTARE PACCHETTI COMPLETI.

ADOBE

STILE SINGOLO, SU FLOPPY O CD

69.000

LIRE SOLTANTO, ESCLUSA IVA, E QUESTO È SOLO UN ESEMPIO.

SOLO DA NOI TROVATE LE **LIBRERIE COMPLETE** DI OLTRE **OTTANTA** FONDERIE DIGITALI

ABCDESIGN, ADOBE, AGFA, ALPHABETS, ANDERSEN AGENCY, ASIASOFT, BEAR ROCK TECHNOLOGIES, BITSTREAM, CAROLYN GIBBS, CARTER & CONE, CASTLE SYSTEMS, CHRISTIAN SCHWARTZ DESIGN, CLUB TYPE, CONIGLIO COMMUNICATIONS, DAVID SIEGEL, DESIGN LAB, DIEHL.VOLK, DISTLER & NONG, DS DESIGN, DTP TYPES, THE ECONOMIST, ELECTRIC TYPOGRAPHER, ELSNER+FLAKE, EM DASH, EMIGRE, FAMOUS FONTS, FASHION FONTS, FONT BUREAU, THE FONT COMPANY, FOSTER & HORTON, FRANKLIN TYPE FOUNDERS, GALAPAGOS DESIGN, GAMMA, GARAGEFONTS, GENERAL GLYPHICS, HANDCRAFTED FONTS, HARRIS DESIGN, HEADLINERS INTERNATIONAL, HOEFLER TYPE FOUNDRY, HOUSE INDUSTRIES, IMAGE CLUB, INTECSAS, INTERNATIONAL TYPEFACE CORPORATION, ISIS IMAGING, JACK YAN & ASSOCIATES, JOSHUA HADLEY, KEY BORDERS, LANSTON TYPE COMPANY, LETRASET, LETTER PERFECT, LINGUIST'S SOFTWARE, LINOTYPE-HELL, LUIZ DA LOMBA, MACCAMPUS, MAGNUM, MECANORMA, [METAL], MONOTYPE, NEW YORK DESIGN STUDIO, NIMX GRAPHICS, ORTIZ-LOPEZ, PAGE STUDIO, PAUL LANG, PETER VON ZEZSCHWITZ, POLYTYPE, RED ROOSTER TYPEFOUNDERS, RJH PRODUCTIONS, RUSSIAN TYPE FOUNDRY, THE RUTHERFORD PRESS, STEVE MATTESON, STONE TYPE FOUNDRY, STYLUS LETTERING, THIRSTYPE, TORAH, TREACYFACES, [T-26], TYPE REVIVALS, U-DESIGN TYPE FOUNDRY, URW, VANGUARD MEDIA, VISUALOGIK

MIGLIAIA DI FONTS SU CD

SONO DISPONIBILI LE NUOVE EDIZIONI DELLE COLLEZIONI COMPLETE SU CD-ROM, CON SISTEMA DI SBLOCCO TRAMITE PASSWORD, DI

AGFA TYPE COLLECTION 6.0

LINOTYPE JUST IN TIME 6.0

CON LA NUOVA COLLEZIONE TAKETYPE

MONOTYPE INDEX 5.0

CON QUESTI CD, AVRETE MODO DI SCEGLIERE COMODAMENTE QUALI FONT DECIDETE DI ACQUISTARE E, INVIANDOCI UN FAX, IN POCHI MINUTI POTRETE RICEVERE I CODICI DI SBLOCCO.

I 3 CD-ROM A SOLE **99.000** LIRE IVA INCLUSA.

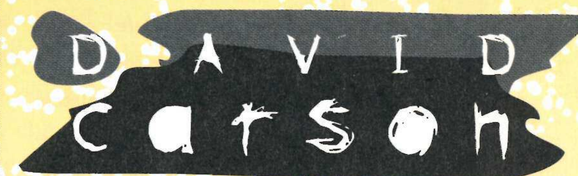
25 FONTS IN OMAGGIO



ACQUISTANDO IL NUOVO CATALOGO ITF, UN'ESCLUSIVA DI **FONT LAB**, RICEVERETE SUBITO **IN OMAGGIO** QUESTI 25 FONTS

AGENCY GOTHIC INLINE · Albertan No. 977
Badger Medium · Bellini Bold Condensed
Berstrom Roman · Deepdene No. 315
Doodle Medium · FREEBE CAPS
FreeDom Normal · Grove Medium Script
Hess Old Style Bold · OL MIEHLE CLASSIC CONDENSED
A*I NEULAND · A*I Oz Brush Italic
A*I Oz Poster Regular · Pall Mall Bold
A*I Prospera II Roman · Saint Louis Light
Schiller Antiqua Extra Bold · Silverado Light
Veronese Extra Bold · Wembley Light
Wembley Light Oblique · A*I Wood Antique Condensed
A*I WOOD ANTIQUE CONDENSED

IL CATALOGO ITF È UNA NOVITÀ ASSOLUTA. PER SOLE **119.00 LIRE**, IVA INCLUSA, UN **CATALOGO DI 228 PAGINE** E UN **CD-ROM** CHE CONTIENE **TUTTI I FONTS** CHE APPAIONO NEL CATALOGO, **OLTRE 3.000 FONTS** POSTSCRIPT. BEN **27 CASE** PRODUTTRICI, TRA CUI **EMIGRE**, **T-26**, **THIRSTYPE** E **GARAGEFONTS**: I FONTS DI



NON DOVETE FARE ALTRO CHE ACQUISTARE IL **CATALOGO**, INSTALLARE IL SOFTWARE CONTENUTO NEL **CD** E MANDARCI UN FAX. IN POCHI MINUTI, VI INVIEREMO **GRATIS** I CODICI DEI **VENTICINQUE FONTS IN REGALO**. QUANDO VORRETE ORDINARE ALTRI FONTS, POTRETE **SCEGLIERLI DAL CATALOGO** O DIRETTAMENTE **DAL CD**, INVIARCI UN FAX E **IN POCHI MINUTI** RICEVERETE I CODICI DI SBLOCCO PER INSTALLARLI. **FACILISSIMO!**

NEL CATALOGO ITF → ALPHABETS · CASTLE SYSTEMS · DTP TYPES ELECTRIC TYPOGRAPHER · EMIGRE · FONT BUREAU · FOSTER & HORTON GARAGEFONTS · HANDCRAFTED FONTS · HEADLINERS · HOUSE INDUSTRIES ISIS · LANSTON TYPE · LETTER PERFECT · MAGNUM · MECANORMA METAL · ORTIZ-LOPEZ · POLYTYPE · RED ROOSTER TYPEFOUNDERS RUSSIAN TYPEFOUNDRY · CHRISTIAN SCHWARTZ · STYLUS LETTERING T-26 · THIRSTYPE · TYPE REVIVALS · VISUALOGIK

FONT LAB

VIA MASOTTO 21 · 20133 MILANO MI
02 7010 0555 · FAX 02 7010 0585
E-MAIL FONTLAB@AOL.COM
DAL 1989 VENDIAMO FONTS IN ITALIA
DIFFIDATE DELLE IMITAZIONI

AUTHORIZED Precision Type™ REMARKETER

consumi ridotti

Il nostro Mac ci va stretto. Prima di comprarne un altro, diamo un'occhiata a quanto costa un buon upgrade

Più bello che pria

di Isabella Vassanelli

Esperta di marketing e ricerche di mercato, non ha ancora deciso che Macintosh comprare

Avete approfittato di un'offerta speciale. Fino a ieri il vostro Mac serviva per dei lavoretti semplici, ma adesso le vostre risorse hardware non bastano più a sostenere i nuovi carichi. Che fare? Conviene tentare l'incerta strada dell'upgrade o mettersi il cuore in pace e investire in una nuova macchina?

Il problema del rinnovamento del parco installato non è marginale in una industria che in pratica ogni sei mesi ci comunica che è giunta l'ora di buttare a mare il "vecchio" hardware. Ma è ancora più drammatico per un computer come il Macintosh, che da un lato continua a rinnovarsi come fanno tutti gli altri, e dall'altro vanta una stabilità del software (di sistema e applicativo) molto più accentuata. Con un unico risultato: agli utenti Mac, che possono tranquillamente caricare (a fatica) sul loro Mac IIsi anche dei programmi di ultimissima generazione, non viene semplicemente voglia di cambiare il computer.

Quando l'upgrade diventa improcrastinabile, i dubbi si fan-

Performa 630 8/350

Performa 630 8/350 (acquistato nel 1994)

Upgrade fino a 36 Mb di RAM, disco da 1 Gb; installazione Dos Compatibility Card (la maggior parte dei punti vendita precisa che questo tipo di upgrade non è previsto o addirittura sconsigliato)

Sulla serie 630 non si possono installare memorie superiori ai 36 Mb, per la presenza di un unico zoccoletto (max. 32 Mb) e dei 4 mega saldati su scheda. Cesac e Cosmic si premurano di sottolineare questo particolare. Byte Shop incorre in un lapsus, specificando nella sua offerta due moduli SIMM da 16 Mb che naturalmente non possono essere installati. Cinque punti vendita avvertono anche della non disponibilità dell'opzione Dos Compatibility Card o ne sconsigliano l'installazione. Gli altri cinque non forniscono alcuna precisazione in tal senso.

Da rilevare l'ottimo prezzo proposto dalla Compuservice di Palermo, con 2.050.000 (e con disco da 1,6 Gigabyte!), contrapposto ai 3.500.000 della Cesac di Milano. Buona anche l'offerta da 2.340.000 della Byte Shop di Agliana.

	Espansione	Disponibilità	Note
1	n.d.	-	-
2	2.850.000	immediata	Solo upgrade RAM e hard disk; DCC non disponibile separatamente, operazione sconsigliata
3	3.500.000	5 gg	Espansione a 36 Mb; garanzia 3 anni; scheda DCC non più disponibile
4	3.990.000	su ordinazione	Con ritiro hard disk da 350 Mb (senza ritiro hard disk: 4.500.000 lire)
5	3.480.000	10 gg	
6	3.350.000	10 gg	Garanzia 1 anno
7	3.000.000	7 gg	
8	2.340.000	2-5 gg	Espansione RAM 2 moduli da 16 Mb; disco da 1 Gb Quantum interno; scheda DCC non prevista come opzione
9	2.515.000	3 gg	Espansione RAM da 32 Mb, hard disk da 1 Gb; scheda DCC non installabile
10	2.050.000	0-7 gg	Hd interno da 1,6 Gb; garanzia 1 anno; scheda DCC non installabile

Quadra 700 8/160

Quadra 700 8/160 (acquistato nel 1992)

Upgrade fino a 68 Mb di RAM, 2 Mb di VRAM e disco da 1 Gb

Prezzi abbastanza stabili per questo upgrade, peraltro sconsigliato dalla Logical di Novara, che propone il prezzo più elevato. Ancora una volta, il prezzo della Compuservice di Palermo è eccezionale, ma anche Tam Computers di La Spezia si difende bene, con 4.128.000 lire. Anche Cosmic di Roma (4.560.000) è ben posizionato.

	Espansione	Disponibilità	Note
1	5.300.000	5 gg	Garanzia 1 anno
2	5.850.000	7-10 gg	Upgrade sconsigliato. Ok solo per hard disk
3	5.700.000	5 gg	Garanzia 3 anni
4	5.280.000	su ordinazione	
5	4.128.000	10 gg	
6	4.250.000	5 gg	Garanzia 1 anno
7	4.700.000	immediata	
8	4.840.000	2-5 gg	Espansione RAM 4 da 16 Mb; disco da 1 Gb interno; VRAM non disponobile
9	4.560.000	3-5 gg	Espansione RAM 64 Mb, hard disk 1 Gb, 1,5Mb di VRAM
10	4.100.000	0-7 gg	Garanzia 1 anno

no davvero amletici perché in giro ci sono decine di modelli diversi e ciascuno di loro ha diverse esigenze in fatto di moduli di memoria e espansioni compatibili. L'aggiornamento si trasforma in una operazione delicata. Quanto è vecchio il processore? Qual è il costo di quattro moduli SIMM rispetto all'acquisto di un sistema nuovo di zecca? Che fine fanno i vecchi moduli e i dischi?

Per rispondere a tutte queste domande, Mac à la carte di questo mese ha deciso di chiedere ai punti vendita normalmente contattati il prezzo di tre diversi interventi cosmetici per l'upgrade di tre configurazioni *mainstream*. Le risposte ci consentono di ricavare qualche regola generale che, integrate coi consigli di comune buon senso, delineano una piccola ma utile guida all'upgrade.

Quando conviene

Ci sono macchine che sanno effettivamente trarre vantaggio da un upgrade e altre che proprio non riescono a giustificarlo. Il discriminante corre sull'incerta linea del rapporto tra potenza della CPU e costo della memoria (di lavoro e di massa). In altre parole, ci sono casi in cui il nostro Macintosh è potente, ma poco dotato dal punto di vista delle risorse di sistema. E allora è più che giusto puntare all'upgrade. Ma in giro ci sono anche i computer troppo vecchi, che nemmeno la più robusta iniezione di RAM potrà mai rinvigorire.

L'esperienza suggerisce che qualsiasi CPU inferiore al Motorola 68030 sconsiglia dall'effettuare azzardati aggiornamenti. Per esempio, non ci sembra il caso di spingere a 4 Mb di RAM un vecchio Classic per poter usare Netscape. Un LC 475, viceversa, trae molto giovamento da un memoria più ampia e da un disco più capiente, a patto che il costo dell'operazione non sia superiore a quello di una diversa CPU in configurazione più estesa (per esempio un Performa 630 già equipaggiato con 8 Mb di memoria e di un disco più grande). Se è la memoria che vi preoccupa, è opportuno prendere in considerazione una soluzione alternativa come quella di RAM Doubler di Connectix. E se il disco vi sta stretto, Iomega e Syquest possono risolvere qualsiasi problema di backup con le loro nuove unità removibili a basso costo.

Diverso il caso di un sistema come quello da noi ipotizzato -il Power Mac 7200/90- che richieda una forte espansione delle risorse per poter usare al me-

glio un programma come Photoshop. In circostanze come queste l'upgrade è l'unica soluzione.

Come prepararsi

Esternamente, è verissimo che il computer Macintosh è amichevole e facile da usare. Quando apriamo il coperchio il discorso cambia. Solo allora gli utenti Macintosh cominciano a rimpiangere quelle infarinature tecniche quasi inevitabili per chi ha un Intel/Windows. Infarinature tecniche a parte, la famiglia dei Macintosh è molto più variegata dei cloni Intel, che tra l'altro sono molto più trasparenti. Quando acquistiamo un computer Windows è pressoché impossibile non venire a conoscenza di quanta memoria possiamo metterci dentro, quanti slot di espansione abbiamo a disposizione, quante "baie" possono accogliere eventuali dischi aggiuntivi. Con il Macintosh le cose funzionano sempre talmente bene

Power Macintosh 7200/90

Power Macintosh 7200/90 (acquistato nel 1995)

Upgrade fino a 128 Mb di RAM, 512 Kb di cache secondaria, disco da 2 Gb

Questa volta è Data Trade di San Marino a battere Compuservice, con un conveniente upgrade da 7.500.000 lire. Il punto vendita palermitano continua però a essere competitivo con 8.150.000 lire. Cosmic fa giustamente rilevare che l'espansione più opportuna sarebbe a 144 MByte (128 + i 16 già installati), ma naturalmente bisogna vedere "come" sono installati i 16 mega di partenza. Il Power Mac 7200 ha quattro banchi che potrebbero anche essere tutti occupati da moduli da 4 e in questo caso bisognerebbe sacrificarne almeno due, portando la memoria totale a 136 mega. Il prezzo più alto di tutti viene praticato da Logical, con ben 12.100.000 lire.

	Espansione	Disponibilità	Note
1	9.100.000	5 gg	Garanzia 1 anno
2	12.100.000	7 gg	
3	9.720.000	5 gg	Garanzia 3 anni
4	9.880.000	su ordinazione	Con ritiro Hd da 500 Mb
5	8.928.000	5 gg	
6	10.500.000	5 gg	Garanzia 1 anno
7	7.500.000	immediata	
8	10.020.000	2-5 gg	Espansione RAM 2 da 64 Mb, hard disk da 2 Gb interno
9	9.630.000	3-5 gg	Espansione a 128 Mb (consigliabile a 144 Mb), memoria Cache 512 Kb, hard disk da 2 Gb
10	8.150.000	0-10 gg	Garanzia 1 anno

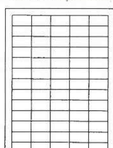
Le domande da fare sempre

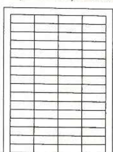
	SIMM scontati o restituiti?	Hard disk restituito o permutato?	Upgrade on-site o in sede?
1	Scontati	Restituito	In sede, inclusi installazione e collaudo
2	Scontati	Scontato	In sede. On-site costo aggiuntivo lire 250.000
3	Scontati sul prezzo	Installato in cabinet esterno	A scelta. In sede è incluso nel prezzo
4	A scelta del cliente	Permutato (permuta calcolata nei prezzi indicati)	On-site
5	Sconto del 50% sul loro valore	Permutato al 50% del valore	A scelta del cliente
6	Sconto o reintegrati nel sistema	Sconto o reintegrato nel sistema	In sede per scelta tecnica
7	Sconto sul prezzo	Hard disk permutato con esterno	In sede incluso nel prezzo
8	O restituiti o in conto vendita	O restituito o in conto vendita	On-site
9	Secondo i casi	Secondo i casi	In sede gratuito; on-site con diritto di chiamata
10	Sconto se ancora in commercio	Permutato (permuta calcolata nei prezzi indicati)	In sede, incluso nei prezzi

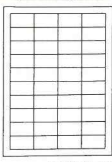
ETICHETTE ADESIVE Zweckform E SOFTWARE WinLabel®
PER COPIATRICI, STAMPANTI LASER & INK-JET

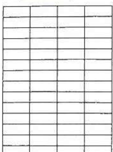
SECART®
MILANO - ITALIA

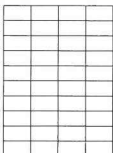
Tutte le confezioni cotengono 100 fogli A4 di etichette autoadesive fustellate (tutte le colorate sono fluorescenti)

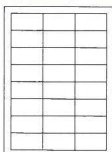
38 x 21,2 mm

cod. A93666

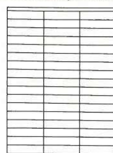
48,5 x 16,9 mm

cod. A93667

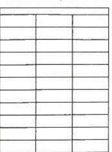
48,5 x 25,4 mm

cod. A93657

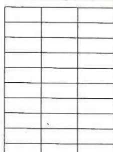
52,5 x 21,2 mm

cod. A93668

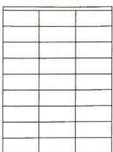
52,5 x 29,7 mm

cod. A93651

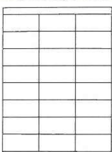
64,6 x 33,8 mm

cod. A93658

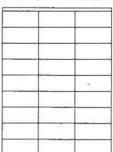
70 x 16,9 mm

cod. A93420

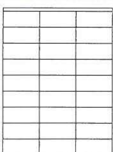
70 x 25,4 mm

cod. A93421

70 x 29,7 mm

cod. A93489

70 x 32 mm

cod. A93479

70 x 33,8 mm

cod. A93664

70 x 35 mm

cod. A93422

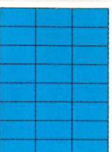
70 x 36 mm

cod. A93475

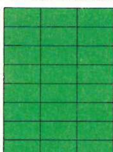
70 x 37 mm

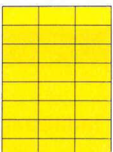

cod. A93474

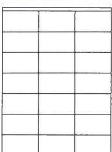
70 x 37 mm FLUO

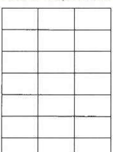
cod. A93448

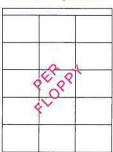
70 x 37 mm FLUO

cod. A93449

70 x 37 mm FLUO

cod. A93450

70 x 37 mm FLUO

cod. A93451

70 x 41 mm

cod. A93481

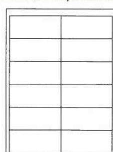
70 x 42,3 mm

cod. A93652

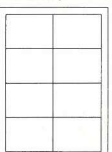
70 x 50,8 mm


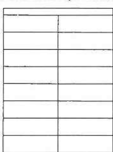
cod. A93669

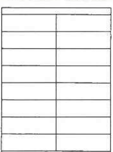
70 x 67,7 mm


cod. A93661

97 x 42,3 mm

cod. A93659

97 x 67,6 mm

cod. A93660

105 x 33,8 mm

cod. A93665

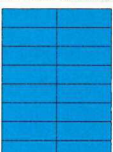
105 x 35 mm

cod. A93423

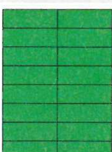
105 x 37 mm

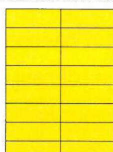

cod. A93484

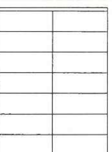
105 x 37 mm FLUO

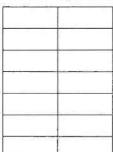
cod. A93452

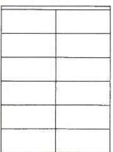
105 x 37 mm FLUO

cod. A93453

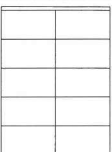
105 x 37 mm FLUO

cod. A93454

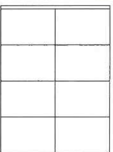
105 x 37 mm FLUO

cod. A93455

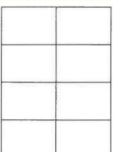
105 x 41 mm

cod. A93477

105 x 42,4 mm

cod. A93653

105 x 48 mm

cod. A93424

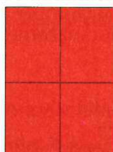
105 x 57 mm

cod. A93425

105 x 70 mm

cod. A93426

105 x 74 mm

cod. A93427

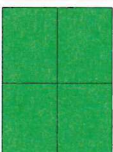
105 x 148 mm

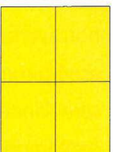

cod. A93483

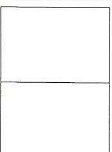
105 x 148 mm FLUO

cod. A93456

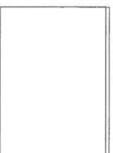
105 x 148 mm FLUO

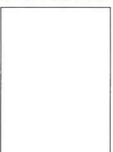
cod. A93457

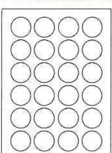
105 x 148 mm FLUO

cod. A93458

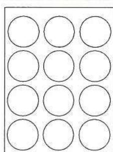
105 x 148 mm FLUO

cod. A93459

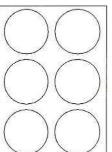
210 x 148 mm

cod. A93655

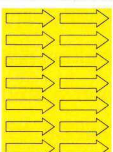
200 x 297 mm

cod. A93418

210 x 297 mm

cod. A93478

Ø 40 mm

cod. A93415

Ø 60 mm

cod. A93416

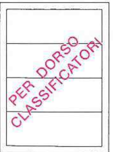
Ø 80 mm

cod. A93417

95 x 25 mm FLUO

cod. A93414

190 x 38 mm


cod. A93689

DISPONIBILE ANCHE NEI COLORI
cod. A93696
cod. A93697
cod. A93698
cod. A93699

190 x 61 mm


cod. A93688

DISPONIBILE ANCHE NEI COLORI
cod. A93691
cod. A93692
cod. A93693
cod. A93694

SOFTWARE IN OFFERTA
Manuale e Floppy "WinLabel" per la stampa di etichette e codici a barre in Windows.
cod. A93010

ORDINE DA COPIARE E INVIARE VIA FAX AL N° 02 / 28.29.644

PREZZI IVA ESCLUSA

ETICHETTE BIANCHE	L. 53.000
ETICHETTE COLORATE	L. 62.000
SOFTWARE "WINLABEL"	L. 160.000

Società ____________________

Indirizzo ____________________

Partita IVA ____________ Tel ____________ Fax ____________

Spett.le SECART
vi ordiniamo i seguenti codici nelle quantità indicate :

CODICE	N°	CODICE	N°

che non ci viene mai in mente di guardare dentro la scatola. E quando è troppo tardi scopriamo che la nostra macchina può funzionare, a scelta, con uno, cinque o ventisette mega di RAM, e che per espandere la memoria dobbiamo buttare via un SIMM e comperarne altre quattro.

La situazione non è poi così drammatica, ma c'è molta confusione. È importante, prima dell'upgrade, informarsi esattamente sulla nostra configurazione e sulle sue possibilità di crescita. Riviste specializzate dedicano ogni tanto articoli all'annoso problema della memoria Mac. Su Internet, Apple pubblica molte informazioni sulle specifiche tecniche dei modelli in circolazione (*http://www.italy.euro.apple.com/*). Sempre su Internet e sulle BBS circolano anche dei manuali interattivi, come lo freeware GURU (Guide to RAM Upgrades) della Newer Technologies (un rivenditore di moduli SIMM e accessori). GURU contiene un dettagliato database di tutti i modelli prodotti da Apple a partire dal Macintosh 128K, che spiega tutte le varie combinazioni e le possibilità dei moduli di espansione RAM. Se non lo trovate,

Parole da tenere in memoria

Banco: un gruppo di socket SIMM connessi logicamente. Ogni SIMM in un banco deve essere della stessa dimensione. Alcuni Mac hanno un banco, altri ne hanno due, o anche più. Il numero di socket SIMM in un banco è determinato dalla CPU e dal suo indirizzamento.

Banchi in parallelo: sono detti così due differenti bank di RAM cui la CPU accede in maniera sequenziale e ripetitiva. Ovvero: la CPU scrive un dato sul primo bank, poi un'altra parte sul secondo, quindi una ulteriore parte di nuovo sul primo, e così via.
In questa maniera, quando la CPU andrà a ricercare l'informazione, richiede la prima parte del dato dal primo bank, e quando questo viene spedito alla CPU la seconda parte del dato è già pronta per essere inviata, senza bisogno di una ulteriore richiesta. Questo accelera le prestazioni del 20-30 per cento.

Cache: tipicamente intesa come un relativamente piccolo blocco di memoria ad alta velocità che è usato per immagazzinare temporaneamente delle informazioni. Questo accelera in maniera sensibile la velocità di lavoro della CPU. La maggior parte dei processori ha una cache interna (built-in cache), conosciuta come cache di Livello 1 (L1 cache), in genere, tra 8 e 32 K. Una cache addizionale può essere aggiunta (cache di Livello 2) con aumento delle prestazioni del computer.

DIMM: Dual Inline Memory Module, un piccolo circuito su cui sono saldati i chip di memoria. Hanno un indirizzamento a 64 bit.

Disco RAM: Il termine disco RAM è usato per rappresentare una struttura logica che simula un disco. È un po' una contraddizione in termini, in quanto la RAM non è una memoria in movimento come il disco rigido.

DRAM: Dynamic Random Access Memory. Ce ne sono di diversi tipi: DRAM, Pseudo Static RAM, Static RAM e Flash RAM. DRAM è il più comune tipo di memoria ed è usato dalla grande maggioranza dei costruttori di computer per la memoria dei sistemi operativi e l'uso delle applicazioni.
La Pseudo Static RAM è una varietà della DRAM. È spesso usata per computer con bassa alimentazione, come i notebook. Static RAM è un tipo di memoria non-volatile. Richiede così poca energia che una batteria minuscola può tenere attivi i dati per vari mesi. Static RAM è anche capace di essere molto veloce e per questo è la scelta di molti disegnatori di sistemi per essere usata come cache RAM.
Flash RAM è un tipo di memoria sviluppato per comportarsi come un hard disk; Flash RAM non è volatile, e i dati sono al sicuro per almeno una decina d'anni.

Indirizzamento: numero di locazioni di memoria (RAM) che possono essere indirizzate con un'unica istruzione della CPU.

Memoria Virtuale: una parte del sistema operativo, che utilizza dello spazio su hard disk come se fosse RAM. Quando viene utilizzata, la velocità del sistema diminuisce, dato che l'accesso al disco rigido è più lento rispetto al tempo di accesso alla RAM. Può essere utile quando ci si accorge di avere assoluto bisogno di RAM, e di non averne più disponibile (per esempio quando debbono essere lanciate più applicazioni contemporaneamente). La CPU copierà i dati residenti nella RAM sull'Hd ogni volta che si passa da un'applicazione all'altra, andando poi a ripescarli per ricaricarli in RAM quando si ritorna nell'applicazione iniziale.

RAM: Random Access Memory. È la parte di memoria in cui operano le applicazioni e il si-

provate a contattare Newer Technology via E-mail all'indirizzo *techsupport@newertech.com*.

Con l'uscita dei nuovi Power Macintosh, sono cambiati anche il bus di espansione (PCI al posto di NuBus), i dischi (IDE oltre che SCSI), la disposizione degli zoccoletti per i moduli di memoria e perfino il tipo di moduli da inserirvi. Fate molta, molta attenzione.

stema operativo. Molto più veloce, per la CPU, leggere e scrivere sulla RAM piuttosto che sull'hard disk. Più parte di RAM viene assegnata a un'applicazione, maggiore è la velocità alla quale essa è in grado di lavorare. Purtroppo la RAM è volatile, ovvero i file vanno salvati da qualche parte dell'hard disk.

SIMM: Single Inline Memory Module. È una piccola scheda su cui sono saldati i chip di memoria. Sono disponibili in un ampio raggio di capacità, da 256 K sino a 64 Mb. Comunemente provvedono un indirizzamento a 8-9 bit (30 pin) o 32-36 bit (72 pin). Le SIMM sono diventate la più comune forma di memoria per la loro facilità di utilizzo e costruzione.

SIMM socket: connettore che alloggia una singola SIMM. I socket possono essere localizzati su una scheda-madre o su un'ampia varietà di schede add-in.

L'installazione

Per le stesse ragioni di cui sopra (grande stabilità, continuità e facilità di installazione del software di sistema e applicativo, e quant'altro), l'utente medio di sistemi Macintosh non ha particolare dimestichezza con cacciaviti e estrattori di moduli SIMM. Espandere la RAM non richiede le capacità e il sangue freddo di un neurochirurgo, ma se non distinguete un chip da una patata è meglio che l'intervento sia affidato a mani capaci.

Oltretutto non incorrerete nel rischio di violare, con il fai-da-te, le clausole dei contratti di garanzia. Nel calcolare il costo dell'upgrade, bisognerà dunque tenere conto della spesa per la manodopera, dell'eventuale trasporto della macchina in un laboratorio e del tempo di inoperatività.

Se io do una cosa a te...

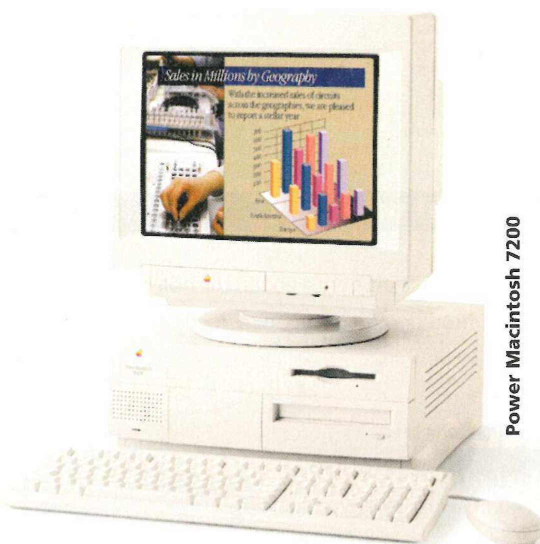
Soprattutto nei Macintosh di prima generazione, l'upgrade non è quasi mai un'operazione a senso unico: più che di un'aggiunta di risorse, infatti, sarebbe più corretto parlare di "scambio". Un disco da 80 Mb dovrà per esempio lasciare il posto al nuovo drive; e lo stesso vale per i chip di memoria. Prendiamo il caso del Performa 630. In questo sistema (espandibile fino a 36 Mb), troviamo 4 megabyte di memoria saldati direttamente sulla scheda madre: è chiaro che questi chip non si possono buttare via. Se abbiamo acquistato una configurazione con 8 mega, gli altri 4 sono installati nell'unico zoccoletto riservato alle espansioni.

Se da 8 mega vogliamo passare a uno spazio di lavoro meno



Performa 630


Quadra 700



Power Macintosh 7200

angusto non ci sono molte possibilità. Bisogna prendere il modulo SIMM da 4 mega e sostituirlo con uno da 8, 16 o 32 mega.

Da solo, il modulo da 4 mega ha un valore che si aggira intorno alle 250.000 lire: è un peccato buttarlo via. Se non avete altri computer o stampanti in cui inserire i vecchi moduli, a volte è possibile lasciare le parti sostituite al negoziante in cambio di uno sconto sul prezzo complessivo dell'upgrade. Informatevi prima.

Stesso discorso per i dischi. Ove non sia possibile installare due dischi interni, si può chiedere al punto vendita di rilevare il vecchio disco. Un disco SCSI interno può anche essere reinserito in un cabinet esterno (nel nostro campione, questa è la soluzione proposta dalla Cesac di Milano) o scambiato con un altro drive esterno. Comunque sia, assicuratevi che l'aggiornamento non comporti la perdita di programmi o dati preziosi. ■

Chi ha risposto...

Di seguito l'elenco dei punti vendita, completo di indirizzo, che hanno partecipato alla nostra iniziativa rispondendo alle domande. A tutti un sentito ringraziamento per la preziosa collaborazione.

N.	Regione	Nome	Indirizzo	Città	Telefono	Fax
1	Piemonte	Dimensione Personal	c.so V. Emanuele II, 94/g	Torino	011/5624488	011/545724
2	Piemonte	Logical	via Gibellini, 92a/94	Novara	0321/621747	0321/478526
3	Lombardia	Cesac	via Rezia, 4	Milano	02/55013211	55012036
4	Lombardia	Computeam	via Carmagnola, 8	Milano	02/66802511	02/66801398
5	Liguria	Tam Computers	via del Popolo, 68	La Spezia	0187/509591	0187-509209
6	Veneto	Abs Computer	via Francia, 5-D	Verona	045/583333	045/584693
7	E. Romagna	Data Trade	via XX Settembre, 11	Dogana R.S. (Fo)	0549/908902	0549/908918
8	Toscana	Byte Shop	via F.lli Cervi, 6	Agliana (Pt)	0574/673162	0574/673162
9	Lazio	Cosmic	via F. Patrizio da Cherso, 30	Roma	06/519931	06/5042627
10	Sicilia	Compuservice	via A. De Gasperi, 63/67	Palermo	091/6700205	091/6703543

... e chi no

Ecco l'elenco dei punti vendita che non hanno potuto o voluto rispondere. Per completezza dell'indagine e correttezza nei confronti dei lettori non possiamo esimerci dal pubblicarle.

Nome	Città	Nome	Città
Adria Computer	Trieste	Isipoint	Lecce
Ag Comp Networks	Roma	Lagoval	Aosta
Ag Computer Systems	Roma	Mac and more	Dogana RSM (Fo)
Copy Team	Bolzano	Microbus	Cagliari
Data Port	Firenze	Personal System	Luzzara (Re)
Data Shop	Treviso	Punto Maca	Cesenatico (Fo)
Display point	Milano	SII	Cagliari
Eureka Ware	Roma	Studio Emme	Ercolano (Na)
Info-Data	Urbino (Ps)	Uomo Computer New	Belluno



42 paia di scarpe. 22 borse. 12 ore per fotografarle.

Se tu fossi un famoso fotografo di moda sorrideresti. Ma non lo sei. Tu fai cataloghi. E così ti affidi alle nuove camere digitali Agfa. Hanno proprio tutto quello di cui hai bisogno, per cui puoi iniziare subito a lavorare. Controlli luce e inquadratura sul tuo computer. Nessuna prova. E nessuna pellicola. Così poi non c'è la necessità di sviluppo e di scansione. Inserisci le foto nel tuo computer e le impagini. La qualità dell'immagine sorprende anche te. Ed il giorno dopo fai vedere al tuo cliente - più che soddisfatto - come sarà il catalogo finito. Prova a vedere se un famoso fotografo di moda è in grado di fare altrettanto.



La camera digitale Agfa ActionCam è pronta per voi. *Colori ottimali e minima necessità di interventi grazie ai tre CCD. Sensibilità sino a 800 ASA. Velocità d'apertura da 1/2000 a 1/2 sec. Ingrandimento sino a 10x13 cm a 150 lpi (60 lpcm). Completa di corpo macchina, flash incorporato, sistema di ricarica, obiettivi zoom, scheda. PCMCIA (con una capacità di 114 immagini), porta SCSI, batterie, cavi. Ed in più i software per la gestione dei dati.*



La camera digitale Agfa StudioCam è pronta per voi. *Una risoluzione superiore a quella di un 35 mm. La sola macchina digitale con ottiche impostate in modo da consentire una eccezionale profondità di campo. Ingrandimenti sino al formato A3 a 200 lpi (80 lpcm). Completa di corpo macchina, attacchi a baionetta Nikon ed obiettivo zoom, software di gestione.*

AGFA Agfa

The complete picture.™

Per maggiori informazioni sulle camere digitali Agfa compilare il seguente coupon.

Nome ______ Posizione ______

Azienda ______ Via ______

CAP e città ______ Telefono ______ Fax ______

Applicando SC

Scrivere/inviare un fax a: *Agfa-Gevaert S.p.A., Via Grosio, 10/4, 20151 Milano, Tel. (02) 3074.1, Fax (02) 3074.429.*

sotto torchio

Marzo pazzerello

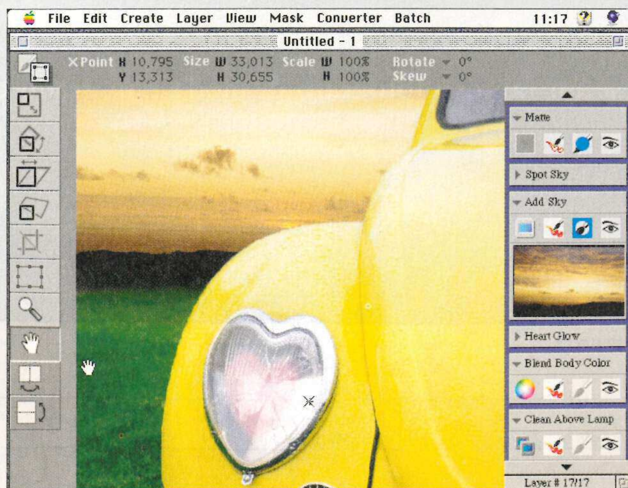
Software, hardware e manifestazioni: in questa puntata Live Picture 2.5, una stampante a colori doppia tecnologia, una scheda video a 128 bit e qualche notizia su Aicographics

a cura di Luca Romoli

Nel 1991 da un'idea di Bruno Delean nacque Live Picture: un software per la gestione delle immagini in modo indipendente dalla risoluzione cui sono state acquisite, secondo una descrizione non bitmap, ma matematica. Live Picture 2.5 permette di creare ed editare più rapidamente le fotografie, ridimensionandole senza alcuna perdita qualitativa. A differenza della versione precedente, la 2.5 richiede solo 20 Mb di RAM (rispetto ai 24 di prima), mentre la memoria consigliata è di soli 30 Mb (rispetto ai 48 necessari all'altra release).

Le migliorie non si limitano alla sola RAM. È ora possibile importare ed esportare file in formato EPS contenenti testo o grafica, identificando la piattaforma di provenienza del file, visualizzandolo in modalità anteprima, rendendo bianchi i livelli trasparenti del file a schermo e selezionando il file per aprirlo all'interno di un nuovo livello di LP. Il supporto di ColorSync permette di calibrare colore a monitor, periferiche di aquisizione (utilizzabili attraverso i filtri di import di Photoshop), prove di stampa e valori di gamut warning. Per una maggior corrispondenza tra quanto si vede e quanto verrà stampato è anche possibile lavorare in modalità CMYK emulata. La versione 2.5 è finalmente compatibile con l'architettura Adobe, e quindi in grado utilizzare plug-in e filtri. I filtri possono essere applicati indifferentemente ad uno o più livelli dell'immagine e l'applicazione di un plug-in causa la generazione di un nuovo livello. È sempre possibile recuperare il file IVUE originale utilizzando l'opzione Substitute.

Ultima innovazione degna di nota è infine il supporto degli Alpha Channel, utilizzabile per esportare velocemente un'immagine in formato TIFF o Photoshop. Il software è disponibile a partire dalla fine di febbraio, distribuito su di un CD contenente oltre all'applicativo un tutorial, un manuale utente, chiavi di protezione hardware, il plug-in per l'importazione da Photoshop delle immagini IVUE e alcune centinaia di Mb di sample. Live Picture, in Italia, è distribuito da **Modo** (tel. 0522/504111).

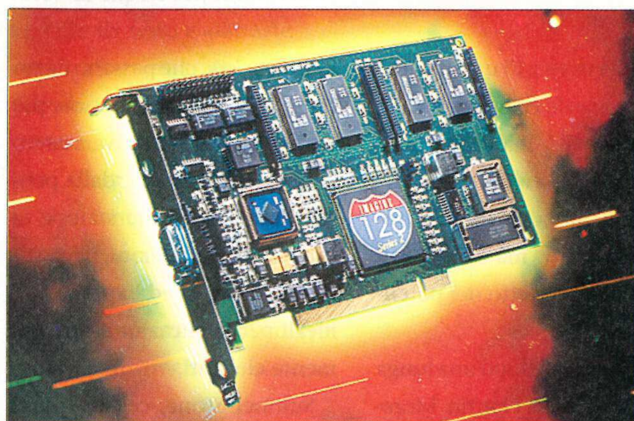


Un montaggio effettuato con la nuova versione di LivePicture. I sorgenti sono stati elaborati con filtri Photoshop standard

CAD-CAM a Milano

Il forum di Assago, dal 26 al 29 marzo, ospiterà Aicographics '96: manifestazio-

ne tutta italiana dedicata a quanti operano per e con le tecnologie avanzate della progettazione, della produzione e della gestione assistite dal computer (Ndr: CAD-CAM). Parte espositiva e congressuale verranno articolate in tre differenti segmenti: Tecographics (Tecnologie per la progettazione e la produzione), Environ-Graphics (GIS e telerilevamento per il controllo e la gestione dell'ambiente e del territorio), M2graphics (Tecnologie multimediali nella documentazione, nell'informazione e nell'istruzione). Ulteriori informazioni possono essere richieste alla **Segreteria Aicographics** telefonando allo 02/57409646.



Ben visibile, sulla scheda Imagine, la sigla 128: 128 bit di bus



Solo il case della ColorPoint è simile a quello delle altre stampanti

Doppio torchio

Arriva la nuova stampante della Seiko distribuita da **Grafite** (tel. 039/6082882). La ColorPoint 835PS -questo il nome della stampante- sfrutta una doppia tecnologia: trasferimento termico e sublimazione. Altre caratteristiche significative sono un'area di stampa A3 (457,2 x 308,9 mm) con crocini di registro (505 x 317 mm); RIP interno, 136 Mb RAM, PostScript Adobe Level 2, 135 font; hard disk interno da 240 Mb. In fase di stampa è possibile simulare i più diffusi tipi di inchiostro presenti sul mercato: dall'EURO colour, allo Swop, al Dic al Toyo, ottenendo risultati vicinissimi a quelli di una stampa in roto o al torchio.

Prestazioni inimmaginabili

La Number Nine Visual Tecnology, società specializzata nelle soluzioni grafiche ad alte prestazioni, cogliendo al balzo le opportunità fornite dal nuovo bus PCI ai produttori terze parti, ha introdotto sul mercato la scheda grafica accelerata Imagine 128: la prima scheda grafica a 128 bit appositamente ingegnerizzata per PowerPC. La Imagine 128 supporta una risoluzione massima di 1.600 x 1.200 punti a 16,8 milioni di colori con un refresh rate di 76 Hz. La scheda è distribuita dalla milanese **Computer House** (tel. 02/26964300) in due differenti configurazioni, da 4 ed 8 Mb di VRAM), per un prezzo di 1.399.000 e 3.000.000 di lire Iva inclusa.

Rivaluta il tuo Mac

L'ingresso sul mercato dei PowerPC prima, e delle macchine PCI dopo, ha allontanato dalle luci della ribalta macchine vecchiotte, ma ancora in grado di difendersi come quelle della serie Quadra o LC. La **Euro Digital Equipment** (tel. 0373/86023), società italiana con sede a Crema, distribuisce una scheda che può sicuramente fare la felicità di tutti i possessori di macchine 680x0. La MacPicasso, questo il suo nome, è una scheda grafica a 64 bit accelerata disponibile sia in versione NuBus, sia PDS Direct Slot 030/040. Venduta in configurazioni da 2 o 4 Mb offre modalità grafiche in 256 colori (8 bit), migliaia di colori (16 bit) e milioni di colori (24/32 bit). Le risoluzioni supportate vanno da un minimo di 512 x 342 punti a 1.080 x 1.024 con frequenze video variabili da 60 a 100 KHz. La configurazione base di 2 Mb è in grado di visualizzare risoluzioni fino a 1.152 x 870 a migliaia di colori e 832 x 624 a milioni; la configurazione da 4 Mb non offre colori o risoluzioni più alti, ma una maggiore accelerazione.

Un'ultima notizia potrà essere di estremo interesse per gli appassionati di multimedia: la MacPicasso è infatti dotata di una interfaccia video genlock in grado di miscelare grafica digitale e segnali video esterni, permettendo così l'utilizzo della scheda per la creazione di sottotitoli o per l'inserimento di animazioni in filmati video. ■

Osservando assiduamente il firmamento dei font in questi ultimi anni abbiamo notato sia la nascita di innumerevoli stelle, sia il lento estinguersi di altre. Ci siamo allora chiesti se il designer di caratteri fosse divenuto uno dei tanti mestieri à la page...

Pochi, ma buoni

di Sebastiano Castiglioni e Jane Patterson

Jane Patterson, disegnatrice di caratteri professionista, è presidente di Design Lab. Sebastiano Castiglioni, designer vegetariano, è presidente di Roger Black Europe e Media Lab. Insieme, dirigono il gruppo di aziende denominato Lab Network

- Jane Patterson DesignLab@eworld.com
- Sebastiano Castiglioni Sebastiano@eworld.com

In un'epoca in cui tutti si improvvisano disegnatori di caratteri, con quali risultati è facile immaginarlo, per fortuna qualcuno si preoccupa ancora di creare caratteri di qualità. Famiglie complete, disegni accurati, ricerche storiche approfondite, accuratezza nei dettagli, queste sono le caratteristiche che accomunano alcuni, purtroppo sempre più rari, progetti recenti.

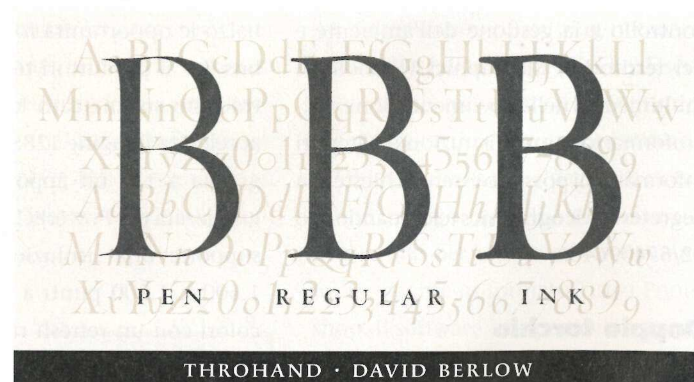
Tra le grandi case produttrici di font, Agfa è quella che ha forse avuto l'intuizione migliore. Anziché continuare a riprodurre e riproporre vecchi e nuovi disegni già visti anche in digitale, come sembrano fare alcuni e come la stessa Agfa ha fatto in passato, si è deciso, anche grazie alla spinta propulsiva di Cynthia Hollandsworth, di riunire alcuni dei migliori disegnatori di caratteri in un sodalizio creativo, la Creative Alliance, appunto.

Personaggi come David Berlow, fondatore di Font Bureau, stelle come Sumner Stone, innovatori intelligenti come Pierre Di Sciullo, anime profondamente diverse, stili incompatibili tra loro, insieme per creare caratteri nuovi, con un unico filo conduttore: la ricerca di un'alta qualità progettuale ed esecutiva.

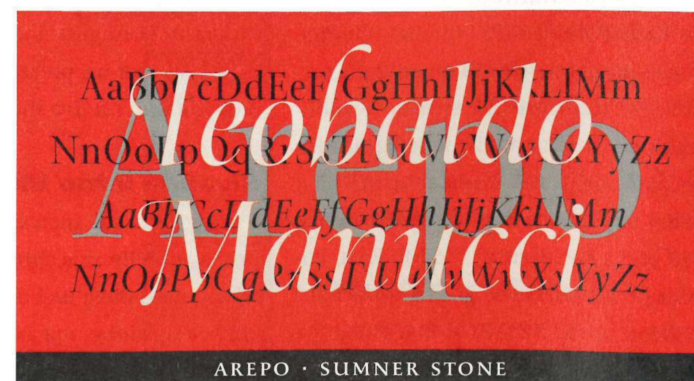
La Creative Alliance ha prodotto dunque revival storici accurati accanto a sperimentazioni sconcertanti, ma sempre all'insegna del rispetto dei potenziali utenti.

David Berlow, dopo una lunga ricerca al museo Plantin Moretus, ha prodotto il carattere *Throhand*, nelle versioni Pen, Regular e Ink, che passano da un tratto leggero a uno spessore più deciso, come se attraversassero la storia della lettera, dalla penna d'oca alle prime stampe al torchio. Le tre versioni, negli stili Roman, Italic ed Expert, sono ideali per applicazioni estremamente eleganti.

Sumner Stone, celebre per il carattere che porta il suo nome, nel disegnare *Arepo*, ha tratto



THROHAND · DAVID BERLOW

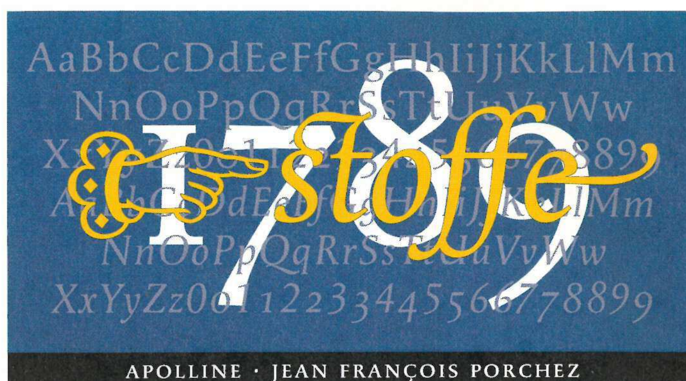


AREPO · SUMNER STONE

ispirazione da Giambattista Bodoni e da Giuseppe Verdi. Al di là delle reminiscenze magiche del nome, il font è equilbrato ed elegante e unisce una chiara vena calligrafica a un forte impatto tipografico.

Apolline, disegnato dal ventinovenne Jean-François Porchez, è una vera famiglia di caratteri. Ricco di expert set, maiuscoletto, cifre da testo e allineate, caratteri alternativi, questo font può dirsi veramente completo. Ottimo carattere per comporre testo, è leggibile, elegante e adatto alla stampa anche su carte e supporti non perfetti. Il colore della pagina composta in *Apolline* è decisamente omogeneo e frutto di un disegno molto accurato.

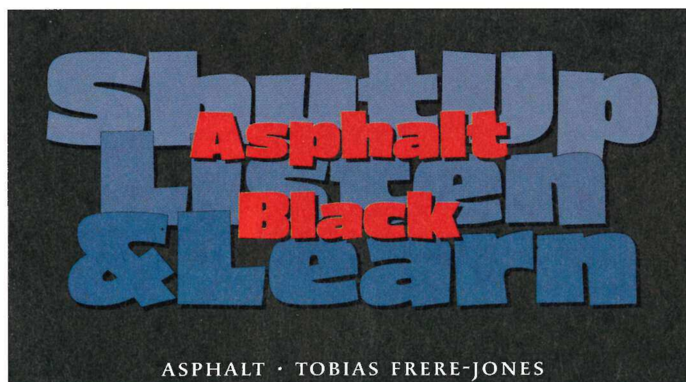
Runa Serif e il suo stretto parente *Crane*, sono opera del famoso artista Lennart Hansson, celebre per i suoi dipinti e per il suo lavoro come calligrafo. I tratti particolari che contraddistinguono *Runa* e *Crane* dagli altri caratteri, e li rendono al tempo stesso molto leggibili e originali, sono in parte un evidente prestito dall'esperienza calligrafica dell'autore che si richiama pure, in modo inequivocabile, ad alcune caratteristiche tipiche dei caratteri del Settecento, specialmente nei tratti più sottili e nei pesi più leggeri. Nonostante la chiara ispirazione tradizionale, *Runa* e *Crane* sono font estremamente attuali, decisi ed essenziali nelle linee, interessanti nei dettagli, adatti a un uso che spazia dal testo al display. Da sconsigliare ai designer che non osano.



APOLLINE · JEAN FRANÇOIS PORCHEZ



RUNA SERIF — CRANE · LENNART HANSSON

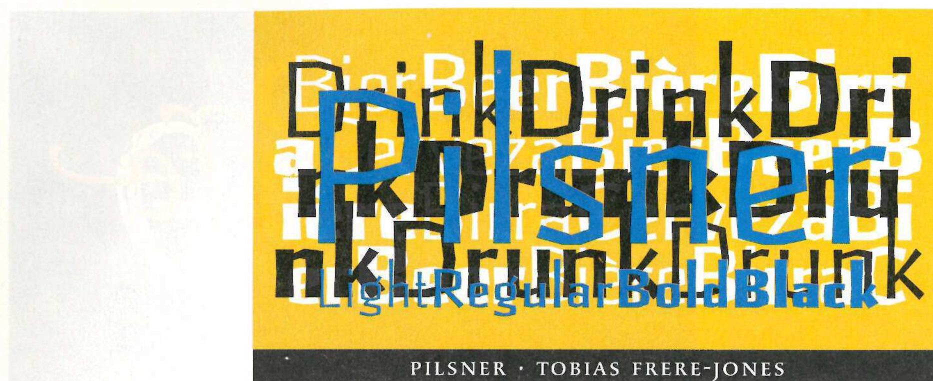


ASPHALT · TOBIAS FRERE-JONES

Font Bureau ha contribuito alla Creative Alliance con un'altra serie di caratteri interessanti, che uniscono, seguendo il filo del nostro discorso, caratteristiche innovative a grande qualità del disegno.

È il caso di *Asphalt*, opera del giovanissimo Tobias Frere-Jones, che vive e lavora a Boston, e che è noto per la perizia e la velocità con cui disegna intere famiglie, traendo ispirazione dalle fonti più inaspettate. Diversi dettagli richiamano il famoso *Antique Olive*, ma nel complesso l'impatto di *Asphalt* è molto più attuale. Informale quanto basta, resta leggibile anche nelle condizioni più critiche. Un vero carattere da anni Novanta.

L'ispirazione per *Pilsner*, pare invece abbia colto Frere-Jones a Parigi, quando sorseggiando una birra seduto a un tipico café francese si è soffermato a osservare l'etichetta sulla bottiglia. Il ca-



PILSNER · TOBIAS FRERE-JONES



HERMES · FONT BUREAU



STREAMLINE · LESLIE CABARGA

rattere era, per usare le sue parole, "un latino vestito da gotico", come se volesse esercitare richiami esotici ed evocare strane atmosfere alsaziane. Dalle note schizzate sul solito tovagliolino di carta, un leitmotiv della produzione di Tobias, è sorto *Pilsner*, un carattere dall'impatto e dal disegno molto interessanti.

Il Font Bureau ha proposto anche *Hermes*, un Sans-Serif estremamente leggibile, dal disegno equilibrato ed elegante, di ispirazione industriale. Si tratta di un disegno di Matthew Butterick, che coglie e sintetizza in maniera mirata alcune tendenze della grafica americana degli ultimi due secoli. Nei quattro stili, Thin, Regular, Bold e Black, sembra di rileggere la storia recente dell'archeologia industriale e delle fonderie (di caratteri, ovviamente) dismesse. Magistrale.

Leslie Cabarga, sempre per Font Bureau, ha proposto *Streamline*, tipico frutto di quella che viene definita l'art deco americana, nata nel periodo tra le due guerre dal matrimonio tra artista e macchina. Un compromesso tra seduzione e aerodinamica, *Streamline* è un carattere che degnamente rappresenta l'estetica e la filosofia del design di cui porta il nome.

Non possiamo che augurarci che altre fonderie digitali seguano l'esempio di Agfa, e che la mania dei font che durano un giorno (e che i pubblicitari italiani scoprono sempre tre anni dopo la scadenza) lasci un po' di spazio a caratteri che non solo abbiano un sicuro impatto emotivo, ma si riescano anche a leggere! ■

Lavorare per voi

Che i lettori abbiano voce in capitolo è la nostra massima aspirazione; a questo proposito vi invitiamo a partecipare alle varie rubriche di sotto torchio, ed in particolare alla qui presente sui font. Quello che vi chiediamo sono consigli, critiche, suggerimenti e domande, purché attinenti con gli argomenti trattati in queste pagine cyano-bordate.

Potete scrivere a: Gruppo Editoriale JCE, Redazione di Applicando - Sotto Torchio, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (Mi); o faxarci allo 02/ 6127620, oppure inviare un E-mail a *applicando@jce.it*. Aiutateci ad aiutarvi.

QUALITÀ FWB AL GIUSTO PREZZO

HammerCD-R 2x: l'unico masterizzatore con Retrospect backup!



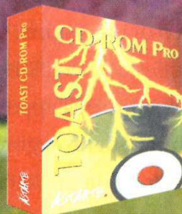
HammerCD-R 2x è la perfetta soluzione per coloro che cercano la massima affidabilità e semplicità in un masterizzatore di CD. Con la complicità di Toast Pro - il software di masterizzazione più potente in ambiente Macintosh potrete sfornare CD in formato Mac, ISO 9660 o Audio. E oggi, grazie a Retrospect è finalmente possibile utilizzare HammerCD-R per effettuare i backup in automatico, velocemente, con estrema affidabilità e con la massima convenienza. Il tutto è completato dal nuovo CD-ROM ToolKit 2.0 in grado di rendere HammerCD-R un velocissimo lettore.

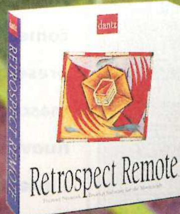
La prestigiosa rivista MacUser ha così commentato: " Raccomandiamo il masterizzatore HammerCD-R, è più veloce di qualsiasi altro CDR a doppia velocità e la dotazione software è completissima...".

MacUser, Gennaio 1996 4½

HammerCD-R 2x. . . . 3.490.000*

Solo il masterizzatore hammerCD-R 2x è fornito con:







Hammer•PE 1000 e 2000

Da oggi con Hard Disk ToolKit versione Integrale

I dischi della gamma Hammer•PE sono il miglior compromesso tra prezzo, prestazioni ed affidabilità. Il miglior software per Mac OS, l'eccezionale Hard Disk ToolKit in versione Personal Edition che vi permette di sfruttare al massimo non solo gli Hard Disk Hammer ma di sfruttare al massimo anche quelli di altre Case, viene fornito con ogni disco, i cavi con contatti dorati sono di altissima qualità e in abbinamento al terminatore digitale attivo con led evitano qualsiasi interferenza sulla catena SCSI del Macintosh. Il cabinet è studiato per assicurare un raffreddamento ottimale del disco e l'alimentatore - sovradimensionato - evita qualsiasi problema elettrico. Ma se ancora non bastasse pensate che ogni soluzione Hammer•PE viene fornita pre-formattata, pronta per essere utilizzata: collegate i cavi, accendete l'unità ed il disco comparirà subito sulla scrivania.



- Meccaniche Fast SCSI-2 con tecnologia AV (non fanno la ricalibrazione termica)
- Transfer Rate 3,9 (PE 1000 - 1 GB) e 4.6 (PE 2000 - 2 GB) MB/sec.
- Includono il software Hard Disk ToolKit PE.
- Completi d cavi schermati 'high quality' e terminatore digitale attivo con LED.

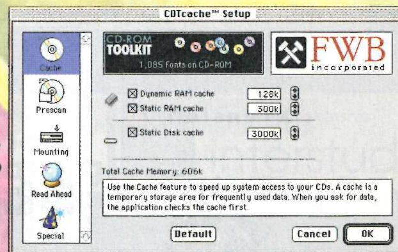
1 GB Esterno . . . 1.090.000*
2 GB Esterno . . . 2.190.000*

* Prezzi IVA esclusa.

NEW! CD-ROM ToolKit 2.0

È finalmente disponibile la nuova versione di CD-ROM Toolkit, le più diffuse utilities per la gestione dei lettori di CD-ROM, con nuove e potenti funzioni:

- CDTcache™ memorizza i paramentri di cache per ogni CD. Una speciale funzione carica questi parametri ogniqualvolta un CD viene inserito nel lettore.



- 'Directory Prescanning' memorizza sul disco rigido le informazioni sui files, cartelle, alias, icone.
- Controllo audio: un nuovo 'audio player' è in grado di programmare i brani di ogni CD. È inoltre possibile visualizzare immagini o parole (se il CD ne contiene) essendo compatibile con il formato CD+G più comunemente conosciuto come CD Karaoke.
- Supporto completo dei masterizzatori di CD: li gestisce e ne accelera le prestazioni in lettura, è in grado di identificare lo stato dei CD masterizzati
- CD-ROM ToolKit 2.0 supporta oltre 140 lettori CD-ROM ed è compatibile con il nuovo standard CD Plus™.
- Completamente compatibile con Mac, Power Mac, System 7.5.2, PCI, SCSI-3 e i computer compatibili MacOS inclusi Radius, Power Computing e DayStar

CD-ROM Toolkit 2.0 . . . . 149.000*
Upgrade. . . . . Telefonate!



High End Solutions





American Dataline S.r.l. - Via della Resistenza, 38/b - 31038 PAESE (TV)
Tel. (0422) 451150 r.a. • Fax (0422) 451183 • E-Mail: adlsales@gpnet.it

XTension

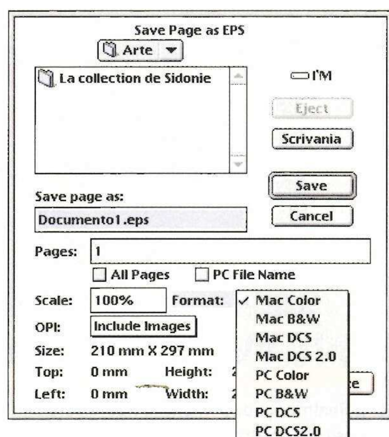


Page Shot

Per informazioni:
Xcite
tel. 0031/5700-35554

Prezzo indicativo:
140 dollari

Questa Xtension è in grado di aumentare le prestazioni della funzione, già presente in XPress, Salva la pagina in EPS... che si trova sotto il menu Archivio, permettendo all'utente di registrare pagine multiple o parti di pagine come documenti in formato Encapsulated PostScript (EPS appunto).



All'apertura della finestra Salva pagina come EPS... ci si presenta una nuova maschera, arrichhita di nuove funzioni quali l'intervallo delle pagine da registrare come EPS, o le singole parti di una pagina da trasformare in PostScript encapsulato

Progettata per la versione 3.2 di XPress, una volta installata, la potrete ritrovare selezionando la voce Salva la pagina in EPS...: all'apertura della finestra di dialogo sembra che nulla sia cambiato, ma se guardate bene vi accorgerete di alcune nuove funzioni. Per cominciare Page Shot permette il salvataggio contemporaneo di più pagine; per effettuare questa operazione è sufficiente scrivere nell'apposito campo i numeri delle pagine desiderate separate da un trattino o da una virgola. Se volete invece salvarle tutte, allora attivate il check box All. L'opzione a fianco, PC File Name, permette invece di

---

XTension



Stars & Stripes

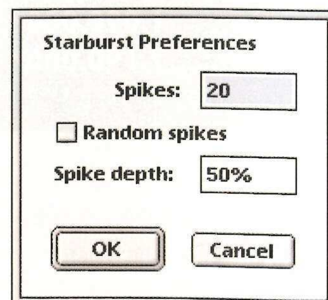
Per informazioni:
Quark
tel. 001/303-8948888



Stars & Stripes è un'Xtension che aggiunge due nuove caratteristiche al menu di XPress: la prima la potete attivare attraverso il menu Stile della barra principale, al sottomenu Stile Carattere alla voce Underline Styles; la seconda appare direttamente nella palette degli strumenti.

La prima permette di personalizzare lo stile di sottolineatura, scegliendo di volta in volta colore, intensità, spessore e offset della linea. La sottolineatura è legata al singolo carattere, e non al paragrafo, quindi ogni lettera di una parola può essere sottolineata in modo differente. Unico difetto riscontrato è la sovrastampa della linea sul carattere, fastidiosissima quando la sottolineatura copre lettere quali *p* e *j* o simboli di punteggiatura. La seconda è in grado di generare poligoni a forma di stella controllandone il numero di punte, con un valore variabile tra 5 e 40, la loro disposizione, regolare o casuale, e la percentuale di ogni punta, con una percentuale di lato del box in cui la stella è inscritta pari ad un valore variabile tra 10% e 90%.

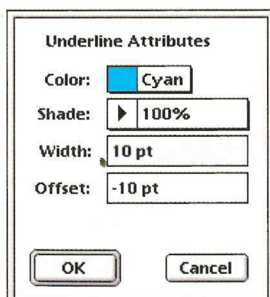
■ *Ivano Boscardini*



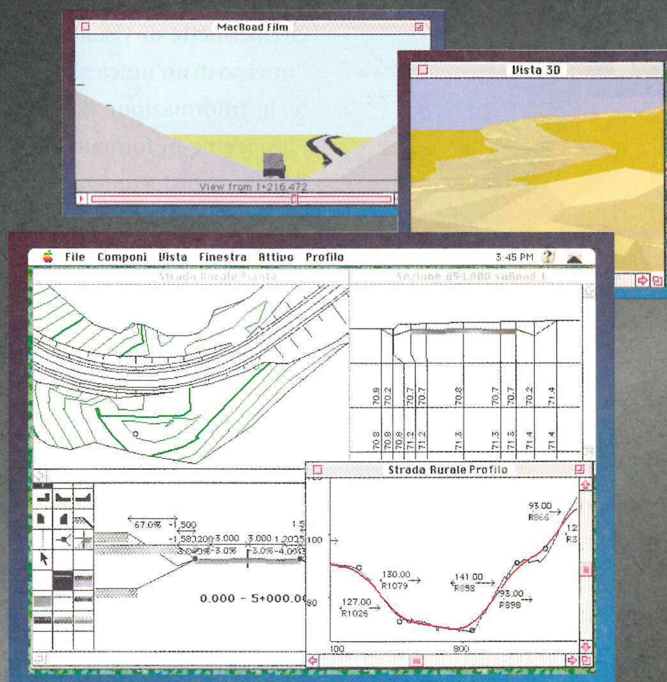
dare un nome ai documenti EPS in modo che siano compatibili con una macchina DOS e quindi con non più di 8 caratteri più il suffisso .eps. L'utente può anche specificare la riduzione in scala della pagina inserendo valori compresi fra 10% e 200%. Il tipo di formato del file EPS può essere scelto attivando il menu a tendina che conta otto tipologie differenti mentre le opzioni del menù per l'impostazione dell'interfaccia aperta per la prestampa (OPI - Open Prepress Interface) sono tre: Includi Immagini, Ometti TIFF e Ometti TIFF e EPS. Il check box ASCII modifica la registrazione dal formato binario a quello ASCII appunto. Per salvare invece una sola parte di un documento dovete spostare l'attenzione nella parte bassa della finestra di dialogo dove potete osservare le cifre che riportano le coordinate dei punti che comprendono la superficie che state registrando; i valori di default corrispondono esattamente all'intera pagina. Se volete modificare questi valori potete attivare il bottone Resize e introdurre nuovamente le cifre per l'area desiderata. Infine Page Shot può salvare una specifica finestra di testo o grafica come EPS attivando la finestra di dialogo della voce Save Box as EPS del menu Utilità. ■

Ivano Boscardini





Ai due lati le finestre di personalizzazione delle funzioni Stella, a sinistra, e sottolineatura, a destra. In alto l'opzione di Underlining aggiunta al menu Stile dalla Xtension Stars & Stripes



XTension



TIFFormation

Per informazioni:

Xcite

tel. 0031/5700-35554

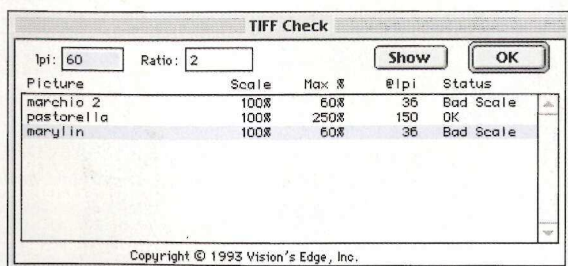
Prezzo indicativo:

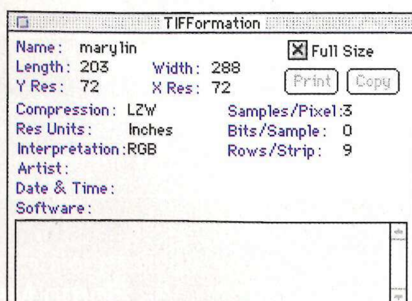
115 dollari

TIFFormation è una XTension che permette di visualizzare all'interno di un'unica palette tutte le informazioni riguardanti l'immagine in formato TIFF importata in un documento XPress. TIFFormation è stata progettata per funzionare dalla versione 3.1 di XPress in su: una volta installata potrete attivare questa XTension dal menu Visualizza alla voce Mostra TIFF Formation.

Le informazioni contenute nella palette sono numerose e dettagliate: oltre al nome del file e alle sue dimensioni espresse in pixel, è possibile trovare anche i dati riguardanti la risoluzione. La voce Compressione permette di sapere se e come è stato compresso il TIFF con metodo LWZ o Pack Bits o altro. Il metodo colore con il quale è stata prodotta l'immagine lo potrete individuare alla voce Interpretation: Bilevel 0 oppure 1 indicano una modalità bitmap o in scala di grigio; quando invece l'immagine è a colori la voce può diventare RGB o Scala Colore; è contemplata anche l'opzione di Maschera di Trasparenza per definire una selezione di forma irregolare all'interno di un documento TIFF. Bits/Samples determina il numero di bit per metodo utilizzato; più alto è il numero, più colori o sfumature di grigio sono stati usati; Samples/Pixel ci dice quanti livelli di profondità ha ogni pixel: per un'immagine in bianco e nero, in scala di grigio o in scala colore il valore è 1 mentre per un'immagine RGB il valore è 3 infine Rows/Strip notifica di quante linee è composto il documento. La parte inferiore della palette comprende dati che possono essere aggiunti dall'utente come il nome di colui che ha creato l'immagine, la data o l'ora, il tipo di software con il quale è stato costruito il documento, un campo con barre di scorrimento che permette di inserire delle specifiche note. Tutte queste informazioni possono essere stampate attivando il bottone di Print. Il bottone di Copy invece permette di copiare il contenuto della palette nella Clipboard. TIFFormation è provvisto di una finestra di dialogo attivata selezionando la voce TIFF Check dal menu Utilità e che permette all'utente di visualizzare a colpo d'occhio le informazioni per l'output: il box lpi mostra la lineatura corrente mentre quello di Ratio identifica il rapporto fra lineatura e risoluzione; il bottone Show porta il TIFF selezionato nell'angolo in alto a sinistra della finestra di lavoro. Nella porzione sottostante della finestra di dialogo all'interno del campo con le barre di scorrimento, si trova l'elenco dei documenti con indicazioni riguardanti il fattore di riduzione e di ingrandimento applicati; il massimo del valore di ridimensionamento al quale può essere soggetto il documento per ottenere una stampa corretta; il numero di linee da impostare per ottenere una riproduzione perfetta in scala 100% ed infine una voce che valuta e giudica l'insieme.

■ *Ivano Boscardini*





Una delle funzioni di TIFFormation consente di visualizzare in una finestra la lista delle immagini TIFF inserite nel layout. Per ottenere maggiori informazioni su di una immagine è sufficiente selezionare il file desiderato e cliccare sul pulsante Show. Si aprirà immediatamente una seconda finestra contenente tutti i dati relativi al TIFF scelto.

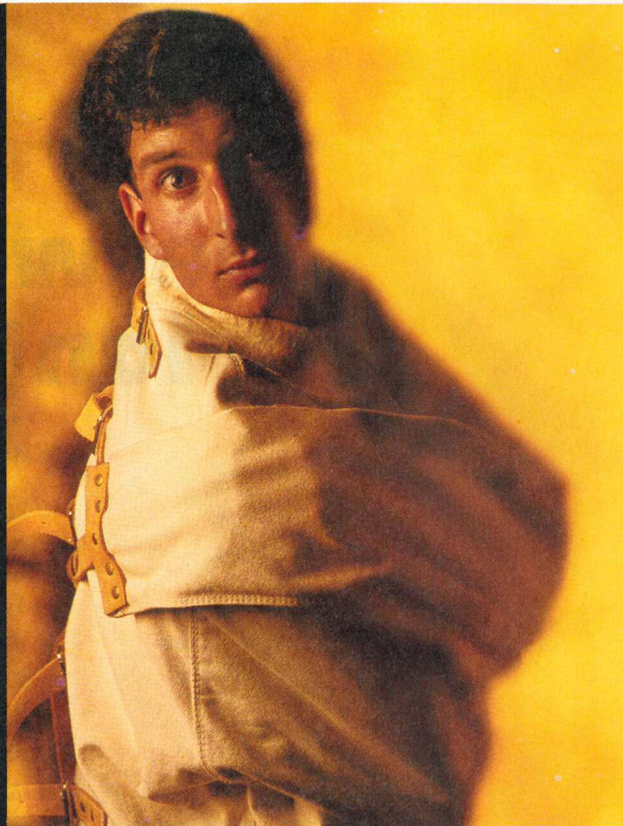
Questa macchina è perfetta per

tutti i creativi impazienti come te.

E se ti fermi per

un solo secondo,

ti diciamo il perché.



Ora, se ti viene una grande idea per un video, puoi vederla subito realizzata.

Con Media 100®, il più potente e semplice sistema video digitale. Basta che ti siedi davanti al tuo Macintosh® e cominci a muovere il mouse. Facile no? Ma Media 100® è anche potente: progettato per darti la più alta qualità ottenibile con un sistema non lineare. Tutto qui. Stai editando on line in tempo reale.

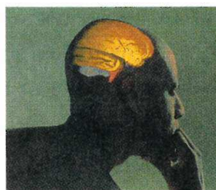
Con 8 tracce audio in tempo reale, grafica, titoli, compatibilità QuickTime™ al 100%, effetti di movimento, effetti colore. Tutto il necessario è lì sulla tua scrivania.

Qualsiasi cosa hai in mente può subito diventare realtà.

Tutto in un solo sistema.

Chiamaci per una demo al numero 030/2425696.

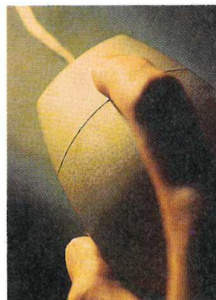
MEDIA 100



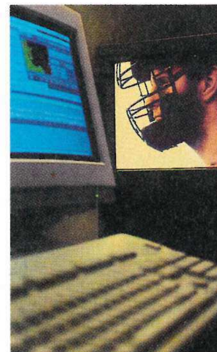
Bum! All'improvviso vieni folgorato da una splendida idea per un video.



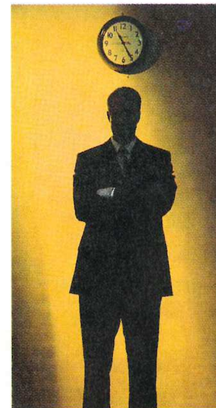
Impaziente come sempre, ti metti subito in azione per realizzare la tua intuizione.



Ciao, Media 100®.
Ti siedi e inizi. Non devi prenotare uno studio, non devi dipendere da altri.



Senza lasciare la tua stanza crei un prodotto video finito con qualità broadcast.



Più tardi presenti la tua idea al Signor Delmonte. Lui annuisce e tu festeggi fino all'alba.

MEDIA 100.® A PROPOSITO, COSA AVEVI IN MENTE?™

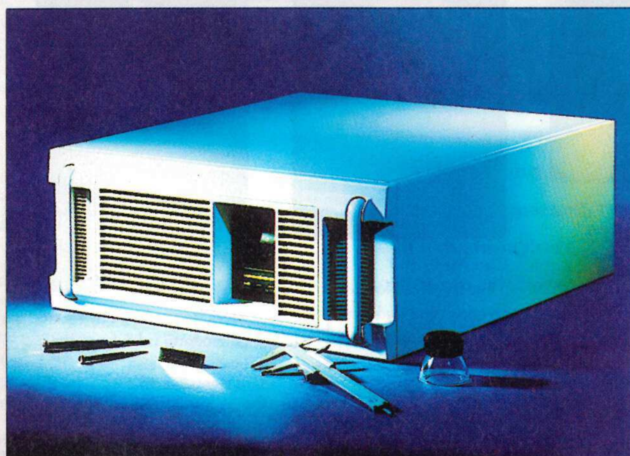
connessioni

Network vicini e lontani

Risolvere i problemi di alimentazione della rete e quelli di AppleShare

a cura di Luigi Conti

Alias (tel. 0432/69417) distribuisce in esclusiva la nuova versione (la 2.0 per Mac) di Timbuktu Pro for Networks della Farallon, il software di accesso e controllo remoto di rete. Sono incluse funzioni Drag&Drop, messaggi flash, macro, trasferimento e scambio file semplificati, ottimizzazione per PowerPC, nodo remoto basato su ARA (Apple Remote Access). Con Timbuktu si può entrare da qualsiasi punto in reti LAN, WAN e Internet. Le configurazioni possibili sono da 2, 10, 30 e 100 licenze. Contemporaneamente, Alias e Farallon annunciano la disponibilità dell'hub e dek bridge 10/100 Fast Ethernet. Il Fast Starlet 100TX/8 viene venduto a 3.190.000 lire e il Fast Starlet 10/100 Bridge a 2.450.000 lire (entrambi i prezzi sono Iva esclusa).



Il gruppo di continuità UPStation GX garantisce un'autonomia di almeno 10 minuti in caso di blackout

Corrente a getto continuo

I sistemi di rete hanno un problema: se va via la corrente e non si sono prese le opportune precauzioni si perdono il lavoro e le informazioni di un mucchio di gente. Per questo esistono i gruppi di continuità, macchine in grado di garantire innanzi tutto un'alimentazione senza disturbi, quindi un lasso di tempo in cui gli utenti sono avvertiti della mancanza di energia, e hanno modo di salvare i propri lavori o quanto meno di prendere le contromisure. La **Emerson SICE** (tel. 02/982501) lancia a questo proposito UPStation GX, un UPS (Uninterruptible Power System) on-line che garantisce autonomia a partire da 10 minuti, dotato di una scheda SNMP (Simple Network Management Protocol) che ne consente il monitoraggio attraverso le unità della rete. Assieme a questa difatti la Emerson vende SiteNet 1 e 2, software in grado di visualizzare malfunzionamenti e anomalie della rete, e di diffondere in tali casi dei messaggi di allarme agli utenti. SiteNet 1, l'unico disponibile per Mac, si limita però solo allo spegnimento "intelligente" del sistema operativo nel caso si verifichi un blackout.

Una pastiglia per AppleShare

La versione 4.2 di AppleShare ha dei bachi che vengono curati da un patch disponibile in Internet a questo indi-

rizzo: *http://www.support.apple.com/pub/apple_sw_updates/US/Macintosh/n_c/AppleShare/AS_4.2_to_4.2_v1.0.2_Patch.hqx*. Effettivamente è un po' lungo da digitare, ma assicura contro alcuni problemi che si verificavano, tra i quali:

- con la stessa applicazione su due client, non è possibile accedere allo stesso file, su un volume, allo stesso tempo. Questo poco piacevole inconveniente era stato notato da molteplici utenti che provavano ad accedere allo stesso stack di HyperCard;
- se un file su un volume che permette la lettura (privilegi configurati: "See Folders" e "See Files", ma non "Make Changes") era aperto da un'applicazione diversa dal Finder, malgrado tutto era possibile effettuare cambiamenti sul file e salvarlo sul server (il che è abbastanza grave...).

Insieme per ISDN

3Com (tel. 02/27302041), Ascend Communications, AT&T Network Systems e U.S. Robotics hanno fondato il Forum ISDN, un gruppo di lavoro che ha per obiettivo quello di rendere ISDN (Integrated Services Digital Network), una tecnologia di trasferimento dei dati, più accessibile alle piccole aziende e agli utenti finali.

Il Forum ISDN si propone di migliorare l'interoperabilità tra le periferiche ISDN e la rete pubblica, e di promuovere l'uso di ISDN per applicazioni come l'accesso a Internet, il telelavoro e le videoconferenze. Il primo passo che il Forum intende compiere verso lo scopo finale è quello di rendere l'installazione ISDN più trasparente per l'utente finale. ■

connessioni

La tecnologia di trasferimento ATM permette velocità nell'ordine dei Gigabit/sec. Su un unico canale viaggeranno Internet, TV, telefono

Dati di corsa

di Luigi Conti



Nel mondo dell'informatica e delle telecomunicazioni c'è un'idea rivoluzionaria al giorno. Ogni anno viene rilasciata la soluzione del secolo. Di tanto in tanto apprendiamo quindi di una nuova tecnologia, presentata al mondo da chi la sviluppa con la stessa convinzione e orgoglio di colui che inventò la ruota. Ma, diciamocelo sottovoce, ogni tanto si tratta di bufale o, almeno, di tecnologie la cui carica di innovazione si scontra con resistenze del mercato, per le quali non sono accettabili se non a costi altissimi.

Con ATM, probabilmente, non è così. Si tratta di una tecnologia di trasmissione dei dati in progettazione e uso (fuori dai centri di ricerca) a partire dai primi anni '90, il cui continuo miglioramento e implementazione ne hanno già fatto uno standard accettato. Che attende solo di imporsi definitivamente e di estendere la sua base di utilizzo.

Asincrono

ATM (Asynchronous Transfer Mode, cioè modalità di trasferimento asincrono) promette e permette altissime velocità (si parla, nelle specifiche tecniche, di velocità variabili nell'ordine dei Megabit e dei Gigabit), qualità nel trasferimento dati, e non è interessata a uno specifico supporto di trasmissione (dal cavo più umile alla fibra ottica) anche se, naturalmente, ne risente in termini di affidabilità, velocità e quantità di dati scambiabili.

Dal punto di vista concettuale, il suo principio è relativamente semplice. L'informazione da trasmettere è segmentata in "celle" la cui lunghezza è prefissata: 53 byte. I primi 5 byte contengono le informazioni relative all'indirizzo, il tipo di connessione, in pratica quello che su una lettera starebbe sulla busta (mittente, destinatario, tipo di servizio richiesto), mentre i restanti 48 byte contengono i dati veri e propri: quello che, nella nostra ipotetica lettera, starebbe all'interno della busta.

Questa è l'effettiva novità: per semplificare, contrariamente al sistema di trasmissione attualmente usato, STM (Synchronous Transfer Mode, modalità di trasferimento sincrono), ATM organizza i dati in pacchetti all'interno dei quali è contenuta l'informazione relativa all'indirizzo.

Il fatto che la lunghezza delle

celle sia conosciuta in partenza permette di regolare e velocizzare il traffico. Quando una informazione deve essere trasferita, il mittente negozia un percorso con la rete per connettersi alla destinazione. Configurata la connessione, il mittente specifica allora tipo, velocità e altri attributi della chiamata, il che determina la qualità del servizio.

Una simile negoziazione accade nelle poste, in cui si può scegliere -pagando prezzi differenti- il modo e il tempo in cui una lettera verrà recapitata (normale, espresso, raccomandata, via aerea...).

In questo modo si otteniene un servizio qualitativamente alto e consono al tipo di dati che vengono inviati (ogni parallelo con le bistrattate poste patrie è, in questo caso, del tutto fuorviante). Importante: l'informazione da trasferire può essere di qualsiasi natura: che si tratti di voce, dati, film o altro è lo stesso.

Tanti dati, un canale

Questa è già una cosa importante. Attualmente sono utilizzati canali differenti per il trasporto di voce, dati e video, poiché queste informazioni hanno differenti caratteristiche ed esigenze. Ad esempio, il traffico di dati tra computer non necessita in genere di un lungo periodo di comunicazione, e quindi di apertura del canale, ma ha bisogno di far passare informazioni il più velocemente possibile e con un alto grado di sicurezza. In una comunicazione di dati di questo tipo, difatti, anche una piccola percentuale di errore causa la perdita di tutto il cocuzzaro. Voce e video, d'altra parte, necessitano di vaste ampiezze di banda, ma sono meno sensibili alla percentuale di errore lungo la trasmissione. Per intenderci: se una telefonata è disturbata la si riesce a capire lo stesso, in qualche maniera. Così nella trasmissione di filmati al cinema, se anche ci dovesse mancare un fotogramma dei 24 che vediamo in un secondo, l'occhio neanche percepirebbe la deficien-

ATM Forum

Formato nell'ottobre del 1991, l'ATM Forum è attualmente composto da rappresentanti di oltre 700 società di tutti i settori industriali di computer e comunicazione. Assieme a questi anche un certo numero di rappresentanti di organizzazioni governative e istituzionali, centri di ricerca e associazioni di utenti. Il compito che si è dato è quello di promuovere e armonizzare la ricerca e l'omogenea standardizzazione della nuova tecnologia di trasmissione. Questo per non rischiare che ogni azienda vada avanti da sola per la sua strada, arrivando a un punto tale per cui parlando di ATM ognuno intende una cosa diversa, ma sotto lo stesso nome. Considerato che si tratta di una tecnologia di trasmissione e di comunicazione, non sarebbe certamente un buon punto di partenza.

Per esempio, la scelta della misura di 53 byte per l'unità minima di trasmissione nella tecnologia ATM è stata proprio il risultato di una estenuante contrattazione tra diverse esigenze (da una parte i costruttori di sistemi e dall'altra le aziende di telecomunicazioni) che ha partorito una cifra -appunto, i 53 byte- completamente convenzionale e non legata a nessuna specifica esigenza tecnologica, quanto invece al bisogno di perseguire una politica comune per lo sviluppo dell'ATM stesso.

La sede dell'ATM Forum è in California, a Foster City. Una volta all'anno elegge il suo consiglio dirigente, 8 persone che sovrintendono alle principali aree di interesse del Forum. Presidente attuale è Steve Walters, della Bellcore. Gli altri direttori (tutti col grado VP, Vice President) sono uomini delle grandi aziende di computer, software e telecomunicazioni (Microsoft, IBM, AT&T...).

Ma non è solo l'armonizzazione interna e l'accordo tra le società di telecomunicazioni l'obiettivo dell'ATM Forum. Ha invece anche lo scopo di portare la novella dell'ATM in tutto il mondo, liberando i popoli dalla schiavitù della trasmissione sincrona. E convincendo ad accettare lo standard ATM anche i più riottosi e duri alla conversione. Per questo esistono 105 Ambasciatori del Forum ATM, in giro per i continenti a diffondere il verbo. Si può richiedere la presenza di uno di loro a conferenze, tavole rotonde o gruppi di lavoro (bisogna contattare uno degli uffici dell'ATM Forum, chiedere un "modulo di richiesta ambasciatore" -Ambassador Request Form- e seguire le istruzioni).

Di per se stesso, comunque, il Forum non è un organismo di standardizzazione, ma solo un consorzio che sviluppa le specifiche tecniche tra produttori e utilizzatori della tecnologia ATM. Queste specifiche sono poi passate agli istituti di standardizzazione veri e propri che ne sanciscono l'effettivo status di standard internazionale.

za nell'immagine in movimento. Invece, un film ha bisogno di un altro tipo di qualità del servizio: che il sonoro e le immagini arrivino assieme, e siano connesse tra loro. Anche un lieve sfasamento annulla la comprensibilità di quanto trasmesso. Se avete mai visto un film in cui audio e video sono sfasati anche solo di un secondo sapete perfettamente di cosa si sta parlando. Così come, probabilmente, non siete arrivati a vederne la fine.

Con ATM tutti i dati vengono trattati alla stessa maniera: lungo la stessa connessione (e contemporaneamente, grazie alla meglio sfruttata larghezza di banda che permette più flussi di dati nello stesso periodo) passano dati relativi a un collegamento a Internet, un film di una pay-Tv e la telefonata al salumiere sotto casa.

Progetti pilota in Italia

In tutto il mondo la sperimentazione di ATM su grandi aree è terreno di prova per le aziende di telecomunicazioni (statali e non) di ogni Paese.

In Italia la Telecom ha iniziato con un sito Iritel a Milano, che serviva come gateway internazionale per un progetto-pilota su scala europea (informazioni a questo proposito su *http://www.telecomitalia.it*).

L'ex progetto-pilota ATM italiano è diventato Sirius e collega Torino, Milano, Bologna e Roma. L'Unione Europea ha voluto per ogni Paese un Host, nel nostro caso Italhost, cioè una piattaforma sperimentale ATM per supportare progetti ACTS (Advanced Communication Technologies and Services, progetti validati e accettati dall'Unione Europea), altri progetti specifici della Comunità Europea, infine programmi nazionali e internazionali di ricerca e sviluppo. Italhost è amministrato da Itinera (Italian Infostructure for European Research towards Advanced communication), un consorzio formato da Telecom Italia, Alcatel, Cnr, Cselt, Ericson, IBM, Italtel, Mac, Marconi, Olivetti, Pirelli, Siemens.

Verso l'ATM

È chiaro che ATM giocherà un ruolo centrale nell'evoluzione delle reti di ogni tipo, siano esse LAN o WAN. Soprattutto, la promessa di un larghezza di banda scalabile a prezzi senza precedenti, e la prospettiva di avere una notevole qualità di servizio (oltretutto, garantita caso per caso a seconda del tipo di dati che si vogliono trasmettere) faciliteranno sviluppo e diffusione di nuove applicazioni, principalmente nel settore multimediale. Come per tutte le cose che segnano un passo in avanti di portata epocale, questi benefici hanno un costo. Non solo, e non tanto economico, ma anche di ricerca e implementazione. Difatti, ATM è innanzi tutto una tecnologia complessa, probabilmente la più complessa mai sviluppata nell'industria della connettività. Mentre la struttura delle celle ATM e il loro switching facilitano lo sviluppo di hardware dedicato, lo sviluppo di reti su ATM richiede di risolvere ardui problemi legati alle infrastrutture di protocollo. Queste sono richieste sia per permettere agli switch ATM di essere connessi in un network, sia per permettere successivamente a più reti di interallacciarsi con la vastissima base di network di ogni tipo.

Ma il futuro non è mai troppo lontano. Negli Stati Uniti una Tv via cavo sta già utilizzando la tecnologia ATM per diffondere i propri servizi nelle case degli abbonati. Questi possono "dialogare" con la stazione televisiva, richiedendo programmi, ordinando nei Tv-shop e compagnia bella. Pur trattandosi di una tecnologia che permette alte velocità, non resta che aspettare. ■

ATM in Internet

Forum ATM:
http://www.atmforum.com/atmforum
Altri siti:
http://www.epm.ornl.gov/~batsell/atm.html
http://system.missouri.edu/atm
http://snmp.cs.utwente.nl:1080/

Non solo Graffiti

Già con NewtOS 2.0 il corretto riconoscimento del testo ha fatto passi da gigante, ma grazie ad alcuni programmi il Message Pad della Mela riesce a decifrare anche calligrafie particolarmente ostiche

a cura di Luca Romoli

pesi piuma

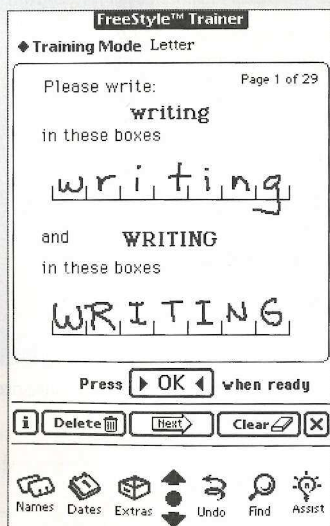
Sebbene impressionante, la capacità di riconoscimento della scrittura manuale di Newton non è sempre soddisfacente. Non è del tutto vero che il piccolo PDA di casa Apple è in grado di leggere qualsivoglia scrittura; spesso l'utente si trova costretto a forzare la propria calligrafia ed a volte il dialogo uomo-macchina è pressochè impossibile. È oramai passato più di un anno da quando uscì un software dal nome di Graffiti, che riconducendo le lettere ad una serie di glifi primitivi, facilitava il processo di input. Graffiti aveva, ed ha tutt'ora, un grosso difetto: non interpretava dei simboli, ma i propri simboli. Chi utilizzava Graffiti si trovava così costretto ad imparare una sorta di nuovo alfabeto affinché l'applicativo leggesse quanto veniva scritto. Non vi erano pressochè errori certo; ma a quale prezzo? La naturalezza dello scrivere.



Liberi di scrivere

La **ParaGraph** (tel. 001/408-3647700) ha di recente introdotto un'alternativa al pakage della Palm Computing: FreeStyle, un applicativo che, a differenza di altri pacchetti, permette di definire il proprio personalissimo stile di scrittura. FreeStyle è costituito da quattro pakage, di cui uno solo è realmente utile dopo che si è addestrato il Newton alla interpretazione della propria calligrafia: il trainer, l'applicazione, l'editor per le macro ed un piccolo manuale.

Installate le varie componenti si inizia con il mostrare a FreeStyle come si scrivono maiuscole, minuscoli, segni di interpunzione e numeri. Per fare questo bisogna scrivere 29 parole, utilizzando caratteri maiuscoli e minuscoli, scrivendo ogni lettera separatamente in un apposito spazio. Terminata la composizione delle 29 parole viene quindi chiesta conferma della forma di alcune lettere e quindi si debbono indicare le proprie preferenze relative a spaziature, a capi e cancellature. FreeStyle fornirà in questo caso dei suggerimenti che sarete liberi o meno di ignorare. Se sceglierete, ad esempio, di associare alla fine di paragrafo un *gesto* troppo simile al pattern



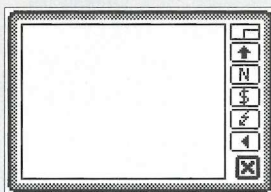


Figure 1 e 2. Sulla sinistra la videata di apprendimento di FreeStyle in cui ci viene chiesto di istruire il programma scrivendo 29 differenti parole; in alto la finestra di inserimento del testo

di una lettera, l'applicativo vi avvertirà che potrebbero incorrere problemi in fase di riconoscimento (**figura 1**).

Portata a termine anche questa fase, lo schermo verrà ripulito e comparirà una pagina bianca in cui potrete inserire qualsivoglia tipo di testo. Immediatamente FreeStyle produrrà il risultato del riconoscimento così da darvi un feedback istantaneo. Terminata la scrittura libera siete pronti ad utilizzare il pacchetto.

FreeStyle è un'applicazione ed in quanto tale viene eseguita all'interno di una finestra fluttuante al cui interno dovrete scrivere. Per far comparire la finestra potete indifferentemente selezionare l'apposita icona o appoggiare due volte la penna in un qualsiasi punto dello schermo. La finestra di scrittura presenta uno spazio bianco, in cui comporre le lettere ed una serie di simboli, posizionati lungo il lato destro, che consentono di settare il riconoscimento in modalità testo, numeri, simboli e macro (**figura 2**). Veloce e semplice da utilizzare, poco più di mezzora è il tempo necessario al riconoscimento, FreeStyle è un prodotto interessantissimo che a breve farà la sua comparsa sulle pagine di questa rubrica.

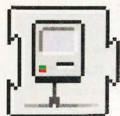


Figura 3. Con il modulo Control Strip Menu è facile raggiungere, copiare, spostare qualsiasi file all'interno dei volumi disponibili

Strisce italiane (o quasi)

Grazie alla buona volontà del signor Daniele Krähenbühl ecco disponibile all'utenza Mac il primo modulo per Striscia di Controllo localizzato in italiano. Utilizzabile con una qualsiasi delle tre applicazioni attualmente in circolazione per la gestione delle Strisce (Control Strip, Desktop Strip o Extensions Strip), la ▶Control Strip Menu di Vincent Tan e Ammon Skidmore risulta estremamente pratica per l'accesso in modo rapido a cartelle, file e applicazioni. Con un solo clic su una delle icone con le quali il modulo è configurabile si raggiunge con facilità il contenuto di qualsiasi sottocartella. L'uso della funzione di Drag&Drop consente al modulo di associare alla navigazione rapida all'interno di cartelle, hard disk e volumi remoti alcune opzioni legate allo spostamento o copia di file e la creazione di alias, con la caratteristica aggiuntiva di mostrare il contenuto delle cartelle con il colore loro assegnato con le Etichette del Finder (**figura 3**). ■

Scheda di rete



ActionTec FastNet

Produttore:
ActionTec

Distributore:
Turnover
tel. 081/7647114

Prezzo:
lire 345.000 + Iva

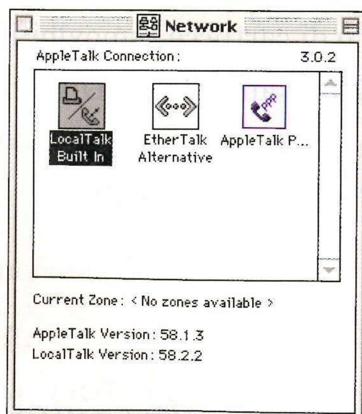
Un compromesso cui hanno dovuto sottostarei possessori dei nuovi PowerBook serie 190 e 5300 è stato quello della porta Ethernet. L'introduzione della tecnologia di trasmissione senza fili ad infrarossi ed una nuova ingegnerizzazione delle componentistiche della piastra madre hanno fatto sì che non ci fosse più spazio sufficiente. Fortunatamente l'adattatore di PC card PCMCIA è divenuto standard ed è quindi utilizzabile come alloggiamento per una scheda di rete.

Pensata per noi

La PCMCIA proposta dalla ActionTec è stata appositamente studiata per Macintosh e questo è tanto insolito, quanto piacevole. Ci è capitato spesso, osservando differenti prodotti PCMCIA, di notare come fossero stati pensati per il solo mondo Pc e come, solo grazie alla versatilità dell'hardware e del sistema operativo cupertinensi, potessero essere utilizzate con MacOS. Quello di cui abbiamo sentito la mancanza, esplicitiamo per spiegarci meglio, erano pacchetti di valore aggiunto che ci permettessero di sfruttare al meglio la soluzione adottata. È questo il caso della scheda di rete FastNet (Ndr: come del modem/fax recensito a seguire) dove, oltre ai driver, troviamo le Now Utilities v. 5.0 e PowerMerge, pacchetti software per un valore commerciale di circa 250 dollari, e tre client per il collegamento ad Internet.

Se la scheda di rete è una comune PCMCIA tipo II, altrettanto non si può dire del transceiver. Di dimensioni contenute, dal piacevole design, il transceiver incorpora sia un connettore BNC, sia una presa 10BaseT. Due LED, uno indicante la presenza di una connessione attiva, ed uno indicante il traffico di pacchetti, completano la dotazione hardware.





Sopra la scheda di rete Ethernet con il transceiver BNC-10BaseT; a lato il Pannello di Controllo Network con il driver di gestione della PCMCIA

Plug&Copy

L'installazione della scheda e del software è in linea con la filosofia Apple inserisci ed usa. A differenza di quanto accade con modem/fax ed hard disk PCMCIA, per far funzionare correttamente la ActionTec FastNet è necessario installare le opportune risorse di rete: Apple infatti fornisce le estensioni necessarie al funzionamento di periferiche di telecomunicazione e memorie di massa, ma non di rete. Un doppio clic sull'icona standard di un documento Installer risolve ogni problema posizionando alcuni elementi in Cartella Sistema. Riavviata la macchina, per collegarsi in rete è sufficiente inserire la PCMCIA nell'apposito alloggiamento ed aprire l'icona che comparirà sulla scrivania. Verrà aperto il Pannello di Controllo Network tramite il quale si potrà commutare il protocollo di rete da LocalTalk ad EtherTalk. Quale periferica Ethernet II compatibile la scheda è in grado di reindirizzare anche pacchetti TCP/IP, tant'è che nel corso della prova è stata utilizzata per collegarci ad un router Cisco ed alla rete Internet.

Non abbiamo riscontrato problema alcuno nel corso della prova e, dopo aver utilizzato per oltre una settimana la scheda, possiamo sicuramente affermare che è un prodotto più che valido, del cui acquisto sarà difficile pentirsi. ■

Luca Romoli

Fax/modem



ActionTec 28.8

Produttore:
ActionTec

Distributore:
Turnover
tel. 081/7647114

Prezzo:
lire 620.000 + Iva

Compagna della trasferta "Friscolina", nostro contatto tra gli Stati Uniti e l'Italia, tramite che ci ha permesso di spedire e ricevere E-mail ed articoli è stata la piccola PCMCIA modem/fax 28.8 della ActionTec.

Hardware & software

Più che sulla specifiche hardware della scheda modem/fax, conformi ai più comuni standard, vorremmo soffermarci sulle offerte in bundle, che come nel caso della scheda di rete FastNet, costituiscono il distinguo dei prodotti ActionTec. Forniti in aggiunta alla PCMCIA troviamo nell'ordine: MicroPhone LT della software ventures, una versione light la cui unica limitazione è quella di non poter programmare e registrare macro, del noto applicativo di comunicazione MicroPhone Pro 2.0; StartFaxing Stf, fratello minore di Fax Stf, di cui conserva tutte le caratteristiche salvo la possibilità di spedire fax in mezzi toni o toni di grigio.

Troviamo anche Now Up to Date e Now Contact della Now Software e PowerMerge. Trattasi rispettivamente di due organizer e due raccolte di utility. Immancabili, soprattutto accompagnati ad una periferica di telecomunicazione, tre abbonamenti a condizioni facilitate per Compuserve, America-On Line e Genie.

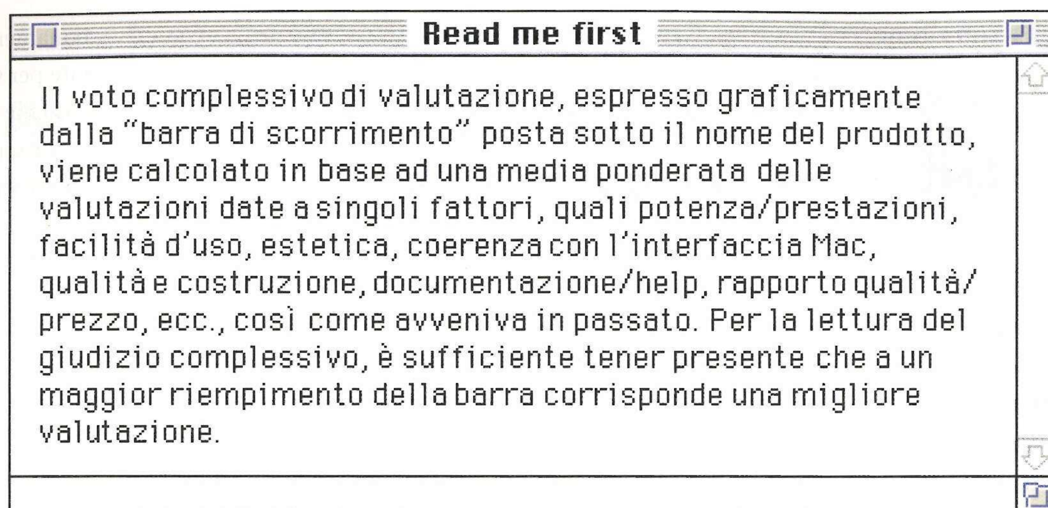
Forse più utili per un utente americano che italiano; ma indicativi della cura e dell'orientamento verso l'acquirente della ActionTec.

■ *Luca Romoli*



Pochi grammi per un modem/ fax 28.8 di tutto rispetto: il DataLInk 28.8 della ActionTec

banco di prova


Read me first

Il voto complessivo di valutazione, espresso graficamente dalla "barra di scorrimento" posta sotto il nome del prodotto, viene calcolato in base ad una media ponderata delle valutazioni date a singoli fattori, quali potenza/prestazioni, facilità d'uso, estetica, coerenza con l'interfaccia Mac, qualità e costruzione, documentazione/help, rapporto qualità/prezzo, ecc., così come avveniva in passato. Per la lettura del giudizio complessivo, è sufficiente tener presente che a un maggior riempimento della barra corrisponde una migliore valutazione.

IN QUESTO NUMERO

Authoring multimediale





Macromedia Authorware 3.0

Pro:

Grande facilità operativa grazie all'interfaccia ad icone; funzione Framework per la creazione facilitata di pagine con elementi comuni; ottima gestione di testi RTF e buona integrazione con Director

Contro:

Molto costoso; ancora non nativo; richiede Director per animazioni di qualità; non permette di creare testi anti-alias

Produttore:

Macromedia

Distributore:

Modo

tel. 0522/504111

Prezzo:

lire 10.085.000 + Iva

Nell'universo Mac, quando si parla di un programma per la realizzazione di progetti multimediali (in gergo authoring), nella maggior parte dei casi si pensa istintivamente a Director 4, della Macromedia: certamente il più diffuso e utilizzato. Essendo però nato come software di animazione, e solo in seguito sviluppatosi fino a comprendere la maggior parte degli strumenti multimediali, Director non è certamente un programma intuitivo, in quanto obbliga l'utente ad impegnarsi nella realizzazione di script che impiegano l'amato/odiato Lingo.

L'approccio di Authorware, un prodotto estremamente sofisticato realizzato dalla stessa Macromedia, è diametralmente opposto. Originariamente concepito per soddisfare le esigenze del mercato dell'educazione e del training, questo programma offre un'interfaccia decisamente più intuitiva, consentendo al tempo stesso l'importazione e la gestione di movie realizzati da Director e combinando in questo modo i vantaggi di due software in uno.

Naturalmente bisogna fare i conti innanzitutto con la differenza di prezzo: Authorware costa infatti 10.085.000 lire Iva esclusa: più del quadruplo rispetto al già non ridottissimo prezzo di Director. In compenso, la Macromedia offre agli utenti un intero CD-ROM letteralmente zeppo di suoni, controlli, immagini clip, librerie di comandi, sfondi, guide varie ed esempi di ogni genere: 511 Mb in tutto.

La confezione comprende sei manuali di tonnellaggio medio-alto che coprono ogni sfumatura: noiosi ma non prolissi, i manuali di Authorware sono unicamente in lingua inglese. L'applicazione viene fornita solo su CD-ROM, assieme a un completissimo programma di installazione. Sfortunatamente il software utilizza una chiave hardware da inserire nella catena ADB: una soluzione, visto il costo del programma, di cui un professionista avrebbe volentieri fatto a meno, considerata la recente tendenza di molti software a trasformare l'uscita ADB delle tastiere in un vero e proprio convoglio di protezioni hardware...

Altro fatto da tenere in debita considerazione è l'utilizzo di un codice ottimizzato solo per le ormai sempre più rare CPU 680X0: il programma, pur nella sua nuova versione siglata 3.0, non è ancora nativo, anche se Macromedia ha già annunciato la disponibilità a breve termine della versione Fat.

Icone e flussi

La programmazione di un progetto multimediale all'interno di Authorware consiste, nella sua forma più semplice, in un mero spostamento di icone all'interno di un diagramma di flusso (**figura 1**). In pratica, il programma mette a disposizione un'ampia serie di icone che corrispondono a varie funzioni: dallo spostamento e creazione di nuovi flussi all'interno di quello principale, alla riproduzione di suoni e filmati Quick-

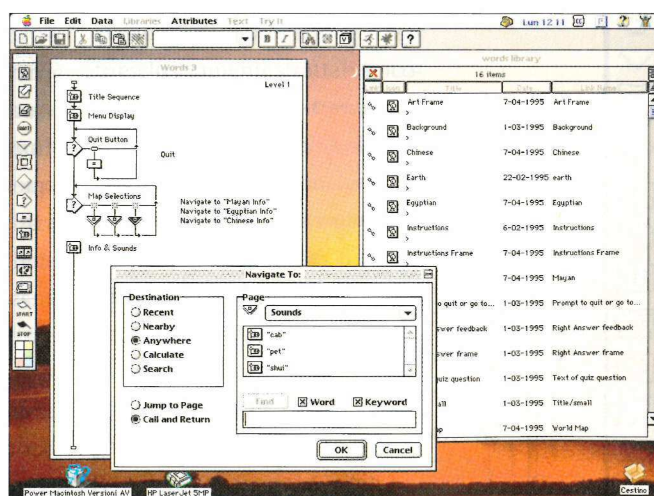


Figura 1. A patto di non tenere troppe finestre aperte in contemporanea, l'interfaccia utente è chiara ed essenziale

Time, ai movimenti di testo e oggetti all'interno del quadro e così via. In pratica l'intero progetto viene visualizzato graficamente e l'utente è decisamente facilitato non solo nella fase di creazione, ma soprattutto in quella di pulizia o debugging che dir si voglia. Questo tipo di approccio è infatti più intuitivo rispetto, ad esempio, a quello di Director, che invece si basa su un concetto di sviluppo temporale.

Le icone utilizzate per la definizione del flusso e degli elementi che lo compongono sono disponibili direttamente in un'apposita palette (**figura 2**); da notare che alcune delle icone rappresentano a loro volta dei flussi paralleli che corrispondono generalmente alle varie opzioni di navigazione da parte dell'utente. Ogni linea di flusso, e quindi anche quelle contenute nel diagramma base, può essere modificata all'interno della relativa finestra (**figura 3**). È un peccato, però, che il programma non offra nemmeno un menu Windows per l'accesso alle varie finestre: quando il progetto è in avanzato stadio di sviluppo, è facile rendere lo schermo fin troppo affollato di finestre che si sovrappongono, confondendosi.

La creazione di testo e grafici all'interno di Authorware offre solo le funzioni base: oltre alle normali capacità di gestione dei font e dell'aspetto dei caratteri, il programma consente di disegnare cerchi, rettangoli e linee, accessibili da una microscopica palette. In compenso è possibile caricare un qualunque elemento grafico e impiegarlo all'interno del progetto: nel caso dei pulsanti, la funzione Button Library consente di importare svariate immagini che verranno rese interattive; è possibile utilizzare due file per ogni pulsante, corrispondenti ai diversi stati premuto/rilasciato (**figura 4**).

Una delle aggiunte più importanti della nuova versione di Authorware è però la cosiddetta funzione Framework, anche questa rappresentata da un'icona. In parole povere si tratta dell'equivalente della pagina master o di riferimento in un programma di impaginazione: è possibile cioè specificare elementi che si ripetono per una serie di pagine (o meglio, di schermate), senza doverli inserire ogni volta manualmente. Si tratta naturalmente di una funzione che permette di velocizzare la produzione di pagine con elementi in comune, come sfondi o pulsanti di navigazione e ricerca; il tutto è completato dalla capacità di importare file di testo salvati in formato RTF. Importandone infatti uno all'interno di una pagina Framework, ogni cambio di pagina inserito all'interno del testo RTF viene automaticamente riportato in una nuova schermata di Authorware. È anche possibile selezionare un controllo ortografico automatico multilingua, ma purtroppo (come spesso accade) non è presente il dizionario italiano. Altra tirata d'orecchie alla Macromedia per non aver offerto la possibilità di creare del testo con anti-alias: per evitare scritte dai bordi eccessivamente scalettati ci si deve quindi rivolgere ad un'applicazione grafica esterna, come Photoshop o JAG II.

Interazione ad alta velocità

Di ispirazione ipertestuale (o Web, se si preferisce) è la capacità di creare collegamenti con pagine o determinate funzioni cliccando su una frase o un elemento grafico. Non è necessario comporre script o procedere a elaborate programmazioni: la maggior parte dei collegamenti viene compiuto tramite semplici operazioni Drag&Drop. Nel caso di collegamenti con parole o frasi specifiche non è necessario associare un bottone nascosto al testo da collegare, come invece accade per altre applicazioni. L'icona Navigate, assieme alle relative funzioni Jump e Call, offre un ampio grado di libertà nella navigazione: è possi-

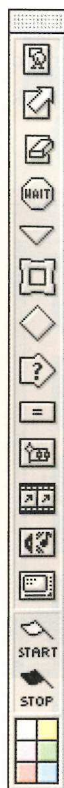


Figura 2. Le 16 funzioni base del programma sono accessibili direttamente da una palette che ne mostra le icone corrispondenti

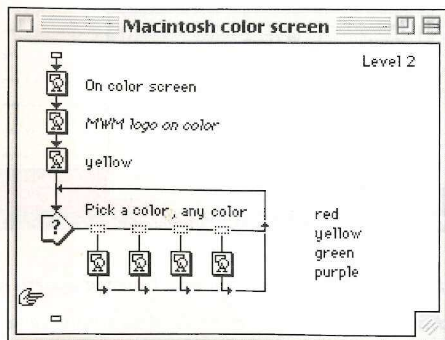


Figura 3. I diagrammi possono essere scomposti in varie finestre, corrispondenti ad ogni flusso che si diparte da quello principale

bile utilizzarla per spostarsi su pagine specifiche, tornare all'ultima pagina visualizzata, realizzare una finestra all'interno della quale compaiano i riferimenti a tutte le pagine visitate, effettuare calcoli in base alle scelte dell'utente o consentire ricerche testuali. Per aumentare le estese capacità del programma si possono assegnare delle parole-chiave anche a elementi come suoni o filmati QuickTime, richiamabili in base a scelte dell'utente e reperibili tramite ricerche testuali.

Come già accennato, Authorware è un software inizialmente concepito per il mercato dell'educazione; anche la versione 3.0 sfoggia alcuni elementi studiati per queste applicazioni: creare quiz o una serie di pagine per testare la preparazione dell'utente è facile, così come avere un rapporto sulla percentuale di risposte esatte o sbagliate. Una volta terminata la realizzazione del progetto, le operazioni di controllo dell'andamento di tutte le connessioni tra le diverse pagine sono abbastanza semplici. Oltre alla riproduzione diretta (Run), è possibile seguire lo sviluppo da un qualsiasi punto del flusso, così com'è stato programmato, e controllare in ogni momento icone e variabili immesse sul percorso.

Dopo le correzioni è possibile salvare l'intero progetto come applicazione a se stante (purtroppo anche in questo caso non ancora nativa); notare che il formato dei file di Authorware è identico sia per Mac sia per Windows. Naturalmente sarà necessario effettuare un controllo sulla compatibilità di font e filmati QuickTime. Se la distribuzione del progetto multimediale ha fini commerciali, Macromedia richiede l'inserimento di una schermata di copyright e l'invio di un contratto di distribuzione, assieme a due copie del prodotto.

Non è tutto oro...

Considerazioni di prezzo a parte, Authorware è un programma che offre un'estrema semplicità e immediatezza nella realizzazione di progetti multimediali. L'elevato grado di accessibilità operativa ha però un limite: nel realizzare progetti estremamente complessi e sofisticati Authorware mostra un po' la corda o, meglio, richiede qualche sforzo in più. Le capacità di animazione, tanto per fare un esempio, sono abbastanza rudimentali e per risolvere il problema il programma dispone della capacità di importare animazioni realizzate con Director 4. Non è però possibile importare direttamente dei movie realizzati dalla versione Windows di Director: per essere utilizzati da Authorware devono essere preventivamente tradotti da Director per Mac. La potenza di Authorware è notevole, ma non tutti hanno voglia, pazienza o preparazione per sfruttarla: i più esperti possono impiegare le classiche strutture If/Then/Else, creare dei loop tramite il comando Repeat, richiamare funzioni di sistema o effettuare calcoli il cui risultato venga associato ad una variabile, sfruttare i comandi esterni di HyperCard ed importarne procedure e funzioni. Sebbene Macromedia affermi che per l'utilizzo del programma non è necessario inserire nemmeno un briciolo di script, va specificato che la piena potenza funzionale di Authorware viene raggiunta solo tramite un impiego (minimo) di programmazione. La concezione dello sviluppo a flusso è in compenso molto chiara e relativamente semplice da apprendere, anche se poi è necessario un periodo più lungo per familiarizzare con tutte le opzioni disponibili e soprattutto per creare diagrammi logici e possibilmente piuttosto lineari senza cadere nella tentazione di realizzare flussi troppo convoluti.

In ogni caso, la semplificata gestione di un progetto realizzato esclusivamente sfruttando icone e funzioni relative rende Authorware molto appetibile, soprattutto da chi ha bisogno di un programma che velocemente e con fatica veramente minima possa creare presentazioni o progetti interattivi.

Per i più esigenti, l'impiego in tandem con Director 4 può rappresentare senza dubbio la scelta in grado di offrire i risultati più soddisfacenti, naturalmente con qualche sforzo in più.

■ *Diego Meozzi*

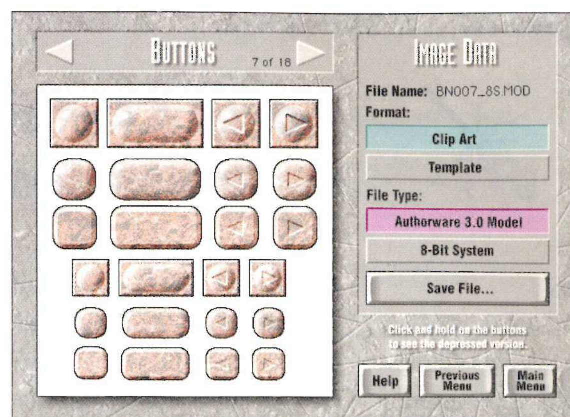


Figura 4. Authorware può importare con facilità qualunque immagine grafica e trasformarla in un pulsante di controllo: sul CD-ROM ce n'è un'intera libreria

Masterizzazione CD-ROM



Corel CD Creator

Pro:
Masterizzazione guidata in tutte le sue fasi; cache disco richiesta di dimensioni minime; costo contenuto

Contro:
Tempistiche di masterizzazione a volte ben oltre lo standard

Per informazioni:
Corel Corporation
tel. 001/613-7288200

Prezzo:
lire 425.000 + Iva

Quando nel 1980, ben 16 anni orsono, Philips e Sony introdussero sul mercato la tecnologia CD audio, nessuno immaginava quale sarebbe stata la sua portata. In breve il supporto iridato, concepito inizialmente per contenere sola musica, è divenuto il principale media per l'archiviazione di dati.

Se già la migrazione dal supporto magnetico (hard disk, Streamer, DAT) a quello ottico fu un'innovazione, cosa dire allora della tecnologia CD-R? Inizialmente i CD, audio o ROM, necessitavano di un particolare e costoso processo di masterizzazione, non certo alla portata di tutte le tasche; successivamente i costi vennero drasticamente ridotti. Al procedimento "industriale", destinato ad alte tirature, venne affiancato quello "personale", quello un po' per tutti. Pochi infatti sono gli strumenti necessari a quanti vogliono farsi un CD in casa: un masterizzatore, acquistabile oramai per una cifra inferiore ai 3 milioni di lire, un Recordable CD ed un pacchetto software. Tralasciamo masterizzatore e supporto e guardiamo al software, guardiamo all'applicativo protagonista di questa prova, guardiamo all'ultima creazione Corel per il mondo Mac, guardiamo a CD Creator.

Semplicemente efficace

L'idea che sta alla base di CD Creator è quella di offrire le funzionalità finora garantite solo dai più complessi software di masterizzazione mediate da un'interfaccia intuitiva, i cui segreti possono venir scoperti anche dall'utente meno esperto.

Elemento comune per la creazione dei CD è un layout in cui vengono di volta in volta inseriti gli elementi da registrare sul supporto (**figura 1**). L'interfaccia Macintosh è pienamente rispettata, così come lo sono le funzionalità di Drag&Drop: masterizzare un CD diventa semplice quanto aggiungere un elemento ad una lista. Qualunque sia il tipo di CD che andremo a creare basterà selezionare un elemento (traccia audio, cartella, file, disco o volume montato sulla scrivania) e premere il pulsante Add, perché CD Creator automaticamente processi tutte le informazioni. Non è più necessario disporre di una partizione aggiuntiva da 650 Mb (tale è la capacità massima di un CD-ROM) né tantomeno bisogna organizzare su disco l'esatto duplicato di quanto andremo ad incidere. Una volta creata la struttura all'interno del layout, pesante poche centinaia di Kb, CD Creator si occupa di recuperare gli elementi dai vari volumi, utilizzando solo una minima parte dell'hard disk come cache al fine di garantire un flusso costante di dati tra il Mac ed il masterizzatore.

Nel dettaglio

Installato l'applicativo sul disco fisso la prima cosa da fare è testare il proprio corredo hardware. CD Creator si occupa di verificare il transfer-rate dell'hard disk, la capacità di estrazione di tracce audio del lettore CD e la velocità del masterizzatore; quindi si autoconfigura. Terminato il settaggio viene chiesto in che modo procedere alla creazione del CD: se attraverso Disk Wizard, una sorta di guida interattiva che segue passo passo ogni fase della masterizzazione o, come scrive il programma *On*

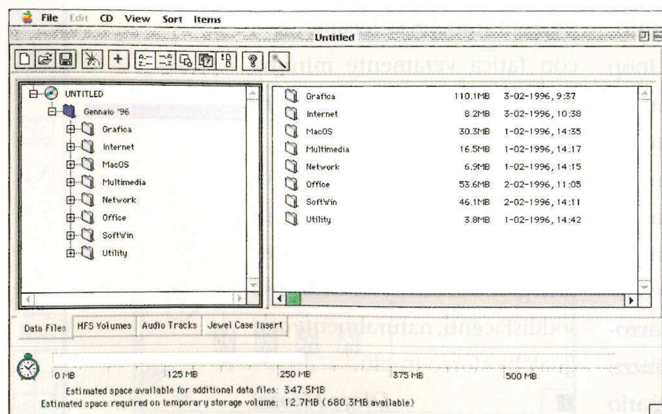


Figura 1. Attraverso la finestra principale di CD Creator non solo è possibile verificare graficamente la struttura del CD, ma anche osservarne lo spazio occupato e quello ancora disponibile per la scrittura

Your Own.. Se si sceglie la masterizzazione guidata, si deve dapprima dare un nome al disco, quindi selezionare il tipo di formato (**figura 2**), aggiungere dati e tracce audio, controllare l'integrità degli elementi ed infine scrivere il disco. A seconda del formato selezionato, CD Creator ci propone differenti schermate: ad esempio nel caso di un CD ibrido, contenente dati e tracce audio, ci viene chiesto se vogliamo creare un CD Mixed-mode od un CdPlus; nel caso di un CD HFS, CD Creator ci richiede solo la partizione da copiare, e così via. In ogni momento è possibile uscire da Disk Wizard e lavorare per conto proprio.

Uno dei vantaggi intrinseci alla creazione del disco attraverso un layout è la possibilità di modificarne in qualsiasi momento, anche pochi istanti prima della masterizzazione, la struttura. Pochi semplici click, qualche aggiunta e qualche rimozione ed il gioco è fatto. Non ci si dovrà preoccupare di nulla poiché prima della scrittura dei dati sul CD, il software controlla la reperibilità di tutti i file che dovranno venir trasferiti. Il processo di scrittura si compone di tre fasi: controllo, costruzione della directory e scrittura. Delle tre operazioni l'unica che non può essere interrotta, pena l'impossibilità di leggere il CD, è quella di scrittura.

In pratica

Per verificare il funzionamento del pacchetto abbiamo creato due differenti CD: un primo, in formato ISO 9660 extended utilizzato per organizzare il backup di documenti ed applicazioni che avevamo sparpagliati su due differenti hard disk ed un'unità removibile; un secondo, in formato audio, utilizzato per crearci una nostra personale compilation a partire da una quindicina di CD musicali.

Pienamente soddisfacente la creazione del primo CD, effettuata on the fly, senza alcuna progettazione, aggiungendo file alla struttura mano a mano che li trovavamo sui volumi. Masterizzare 300 Mb per qualche migliaio di elementi ha richiesto circa 10 minuti per la loro organizzazione e 20 per la scrittura vera e propria.

Semplice, sebbene leggermente più lunga, la genesi del CD Audio (Ndr: è bene specificare come, da qualche anno a questa parte, sia assolutamente legale effettuare copie ad uso personale di album musicali di proprietà). Ci siamo procurati 15 album ed abbiamo compilato una lista dei brani preferiti, scegliendone uno per ogni disco. Abbiamo quindi inserito uno dopo l'altro i CD all'interno del lettore integrato nel Power Mac 8500 utilizzato per la prova e selezionato il brano desiderato. Per ogni disco e per ogni brano ci è stato chiesto di inserire titolo ed autore, in modo da aggiornare automaticamente il database di Apple CD player e contemporaneamente compilare il jewel case box con l'elenco delle canzoni contenute nella nostra compilation. Quando non eravamo sicuri del brano scelto avevamo sempre a nostra disposizione il preascolto della traccia. Mano a mano che aggiungevamo brani, la barra che raffigurava graficamente l'occupazione del supporto veniva aggiornata: ogni traccia aggiunta un differente colore. Completato il layout abbiamo proceduto alla masterizzazione: tempo richiesto per 65 minuti di musica, un'ora scarsa. Questo perché in fase di scrittura ci viene chiesto di inserire uno dopo l'altro i CD sorgenti e perché il programma scrive un file temporaneo su disco pari a circa 1/30 dello spazio che realmente verrà occupato sul CD-ROM. In caso di masterizzazione da cache su hard disk sarebbero stati necessari solo 30, 35 minuti; ma ben 650 Mb liberi su disco. Un'applicazione semplice, dai requisiti di sistema minimi: un LC 475 od una macchina superiore con almeno 8 Mb di RAM e 500 - 1 Gigabyte di disco ed un masterizzatore singola, doppia o quadrupla velocità (quello utilizzato per la prova era un Hammer, fornitoci da American Dataline). Un programma intuitivo e completo; ma soprattutto una soluzione estremamente economica.

■ *Luca Romoli*

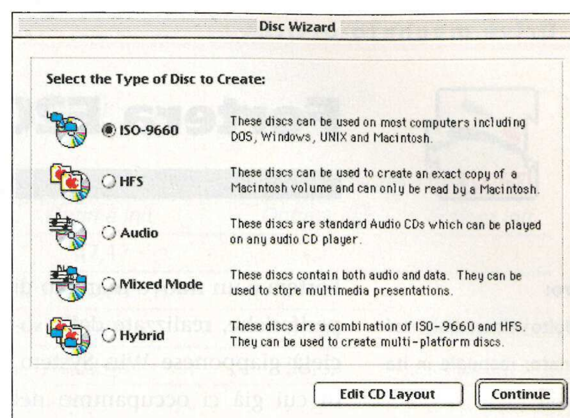


Figura 2. Disk Wizard rappresenta la soluzione Corel per quanti vogliono masterizzare un CD senza aver nemmeno sfogliato una pagina del manuale

Drive magneto-ottico



Fortera F20-230

Pro:
Molto veloce; design raffinato; manuale in italiano

Contro:
Ventola rumorosa; connettori Scsi tecnicamente all'avanguardia ma poco diffusi (adattatori opzionali)

Produttore:
Win System Corp.

Distributore:
MacPoint
tel. 02/38002943

Prezzo:
lire 1.264.000 + Iva

Fortera è un nuovo marchio di periferiche, realizzate dalla società giapponese Win System, di cui già ci occupammo nel numero di gennaio, in un Banco di prova dedicato ad un lettore di Cd-Rom. Questo mese parleremo invece di un drive per dischi magneto-ottici da 230 Mb, naturale evoluzione verso l'alto dei magneto-ottici da 128 Mb, che in ormai diversi anni di impiego sul campo hanno dimostrato un'affidabilità a tutta prova.

In tempi nei quali si stanno affacciando sul mercato media removibili con capacità da 1 Gb e più, a prezzi stracciati ma basati su tecnologie esclusivamente magnetiche, non è male ricordare che a tutt'oggi nessuna tecnologia di conservazione dei dati ha dimostrato una flessibilità, una semplicità d'impiego e soprattutto un'affidabilità nel tempo pari o superiore a quella magneto-ottica.

Ma veniamo al nostro drive.

Compatto ed elegante

La carrozzeria, come in tutte le periferiche di questo marchio, è di forma bassa e squadrata, interamente metallica, di un elegante grigio scuro, salvo il frontale, leggermente bombato ed in plastica chiara.

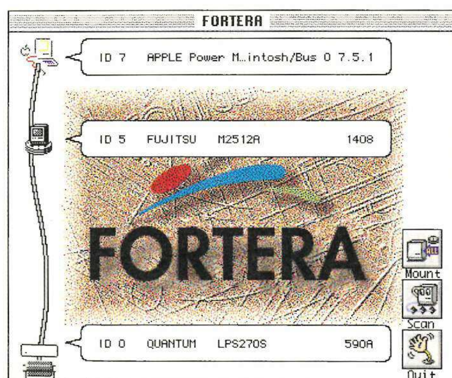
Il lato superiore è caratterizzato da quattro asole svasate che, pur se inizialmente concepite per trattenere saldamente i piedini in gomma di un'eventuale periferica sovrapposta, grazie alla loro forma allungata indirizzano lo sguardo verso la serigrafia centrale del marchio e rendono più piacevole l'oggetto.

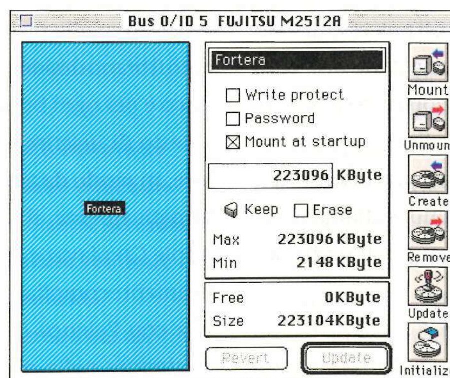
Il pannello frontale è di una semplicità estrema ma molto ben disegnato, con la grossa asola di inserimento della cartuccia un po' spostata verso il basso visivamente bilanciata dalla raffinata "virgola" superiore in trasparente fumè che occulta i Led di rete e di accesso, lo stilizzato marchio sulla sinistra equilibrato dall'originale e comodissimo pulsante trapezoidale di accensione sulla destra.

Dietro c'è la solita dotazione di porte e controlli: le due Scsi (nel nuovo standard half-pitch 50 pin, ma sono disponibili, in opzione, adattatori per tutte le situazioni), il selettore rotante di Id ed infine due utilissimi microswitch: uno serve a comunicare alla macchina se è collegata ad un Mac o ad un Pc Wintel, mentre l'altro attiva il terminatore interno.

Semplice da installare e da usare

Grazie anche ai due microswitch, installare la periferica (come pure spostarla da una





L'utility di gestione dei dischi. Una spiritosa schermata base identifica le periferiche Scsi presenti, mentre un clic basta a montarle. Se si vuole procedere a più serie operazioni sui dischi, basta un doppio clic sul nome della periferica per entrare nella finestra di lavoro visibile a destra

macchina ad un'altra) diventa uno scherzo: basta dirgli a quale tipo di computer è collegata e se è necessario o meno attivare la terminazione ("quando" ciò è necessario è ben spiegato nel sintetico ma completo manuale, tradotto in italiano). Dal lato computer, basta porre un'estensione nella Cartella Sistema ed è fatta.

A questo punto i removibili magneto-ottici si utilizzano ne più ne meno che come un floppy disk, salvo che sono molto più veloci, molto più capienti e molto più affidabili.

Il fatto che l'unità disponga di un terminatore interno di tipo attivo ci dà anche una comodità in più: essa può essere accesa e spenta anche a computer già avviato senza conseguenze negative né per il lavoro in corso né per le altre periferiche in catena SCSI. Ovviamente, se il drive viene acceso a computer funzionante, il driver software non avrà potuto essere caricato al boot, per cui, per montare il removibile sulla scrivania del Finder, sarà necessario ricorrere ad un'apposita utility fornita a corredo. La stessa utility (che consiglio di tenere sotto il menu Mela) viene anche utilizzata per formattare dischi vergini.

Un'ultima buona notizia per tutti coloro che già impiegano da anni magneto-ottici da 128 Mb: l'unità legge, scrive ed addirittura formatta, senza alcuna difficoltà, sia dischi da 230 Mb che dischi da 128 Mb. I vostri archivi preesistenti sono salvi e potrete continuare ad usarli senza alcun problema. Anzi: la maggiore velocità di lettura di queste nuove unità darà sicuramente un po' più sprint anche ai 128 Mb più vecchiotti ed asmatici.

Tempi di copia

(189 file per 14,2 Mb totali, tempi in secondi)

	Fortera 230		Optima 128	
	Fortera Init	*Optima Init*	*Optima Init*	*Fortera Init*
230 -> HD	48,96	47,17	-	-
HD -> 230	102,26	100,94	-	-
128 -> HD	52,42	50,06	61,39	62,11
HD -> 128	109,45	109,48	98,69	150,84

Qualche cifra

A proposito di velocità, ecco qualche dato interessante.

L'unità Fortera impiega la collaudatissima meccanica Fujitsu, che ha un tempo di accesso medio di soli 35 ms, alla quale però Win System ha affiancato un buffer di 237 Kb. Questo, unito alle caratteristiche della meccanica e dell'interfaccia, le dona un tasso di trasferimento dati nominale che può arrivare a 5 Mb al secondo. Molto buono per chi deve lavorare spesso con file di grosse dimensioni, ad esempio immagini o filmati. Abbiamo voluto verificare sul campo le promesse ed in effetti, dai nostri test (copia da Finder di un insieme di 189 file, per 14,2 Mb totali, da hard disk a magneto-ottico e viceversa), l'unità è risultata mediamente di un 8% più veloce rispetto a macchine similari.

Dal punto di vista costruttivo, anche se l'unità in prova era ancora di pre-serie, l'insieme ci è parso ben realizzato e robusto. Unico elemento discutibile è la scelta di una ventola di raffreddamento che, essendo stata posizionata per esigenze preminentemente estetiche sul piccolo pannello posteriore, risulta di dimensioni veramente minime (la lunghezza delle pale è di circa 7 mm!) ed è quindi costretta a girare ad alta velocità per fornire un adeguato flusso d'aria, risultando un po' rumorosa.

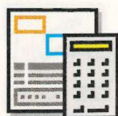
Concludendo

Come accennato in apertura, la tecnologia magneto-ottica resta, a nostro parere, ancora la migliore per la conservazione nel tempo di documenti che devono però essere spesso modificati e aggiornati (cosa che non sarebbe possibile con i CD).

Una capacità di 230 Mb non è più oggi "tantissimo", ma può essere più che sufficiente nella grande maggioranza delle applicazioni. Se questa capacità vi basta e volete dormire sonni tranquilli, certi che i vostri dati sono ben al sicuro, l'unità Fortera fa per voi. È compatta, elegante, veloce, garantita tre anni, assistita in un giorno (se mai fosse necessario).

 *Ernesto La Guardia*

Gestionale



Target II 4.0

Pro:
Programma completo, funzionale e flessibile; multipiattaforma

Contro:
Lento sui Mac 68x00; necessita di molta RAM per funzionare al meglio

Produttore e distributore:
Q-Soft
tel. 051/962372

Prezzo:
- Contabilità + magazzino, per 1 utente
  versione base
  lire 2.500.000 + Iva
  versione completa
  lire 4.300.000 + Iva
- Contabilità + magazzino + produzione
  lire 8.300.000 + Iva
  con gestione dati
  lire 10.300.000 + Iva

Con l'occasione del rilascio della versione ottimizzata per Power Macintosh, ritorniamo a parlare di Target II, giunto alla release 4.0. Target II è un programma rivolto alla gestione completa della contabilità aziendale, del magazzino e della produzione, basato su Omnis7 e quindi utilizzabile anche in ambienti misti MacOS e Windows. Le innovazioni che caratterizzano questa nuova versione sono concentrate in larga misura nella sezione dedicata alla produzione. Per questo motivo rimandiamo il lettore all'articolo Mezze maniche di Mac apparso sul numero 119 di *Applicando* (pag. 58) per quanto riguarda una panoramica della sezione contabilità, rimasta sostanzialmente invariata. Questa prova invece, verterà solamente sulle sezioni del programma relative alla gestione del magazzino e della produzione.

La struttura di magazzino di Target II è articolata su tre livelli (categorie, gruppi e articoli). La scheda degli articoli è personalizzabile con l'inserimento di campi aggiuntivi per la memorizzazione di caratteristiche peculiari per ciascun gruppo. Ad esempio, se dovessimo gestire i gruppi CPU e monitor, potremmo efficacemente creare per il primo i campi velocità del microprocessore e memoria RAM e per il secondo ampiezza dello schermo e risoluzione.

Clienti e fornitori

La gestione delle informazioni riguardo i fornitori e i clienti di ciascun articolo, la gestione delle valute e delle lingue, le procedure di aggiornamento dei prezzi, le funzioni di ricerca e la memorizzazione delle immagini di ciascun articolo rappresentano i punti di forza di Target II in quanto sono molto semplici e allo stesso tempo sufficientemente complete e articolate anche per le esigenze di aziende di medie dimensioni.

La visualizzazione di clienti e fornitori avviene a mezzo di una pratica finestra con un indice alfabetico. Basta selezionare l'iniziale della ragione sociale che Target II si posiziona sul primo nome che soddisfa questo criterio (**figura 1**). Citiamo le caratteristiche che ci hanno più colpito: la gestione completa della corrispondenza con clienti e fornitori (con acquisizione dei documenti in entrata), la gestione degli sconti che può essere associata al cliente, al gruppo merceologico, al raggiungimento di determinati importi o completamente parametrizzata con formule inserite dall'utente, la gestione degli agenti di vendita con il calcolo delle provvigioni che può essere effettuato avendo a parametro diverse variabili tra cui, ad esempio, il fatturato o il maturato.

Il modulo di produzione di Target II, accessorio a quello di magazzino, è visto come un'integrazione delle sue funzionalità ed è quindi utilizzabile solo in combinazione con esso. La distinta base di Target II è a livelli illimitati e, facendo parte tutti gli articoli di un unico archivio, ciascuno di essi può essere contemporaneamente composto e componente.

Il costo della distinta può essere inserito manualmente o calcolato in base ai componenti, alle fasi di lavorazione e ad altre eventuali maggiorazioni. Target II gestisce efficacemente le quantità disponibili di ciascun articolo in relazione alle quantità impegnate nella produzione (per gli arti-

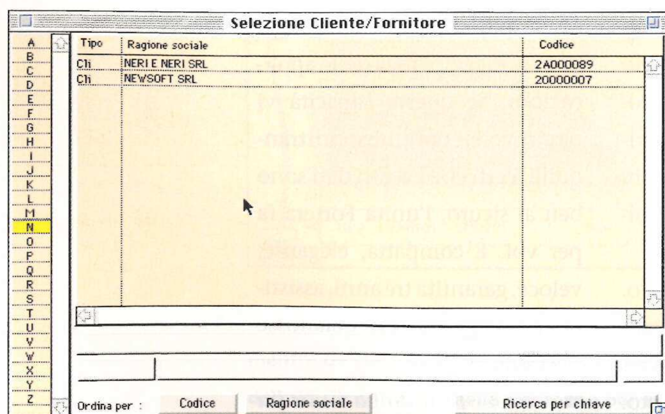


Figura 1. Con Target II è molto semplice ricercare e trovare dati dall'archivio dei clienti e dei fornitori

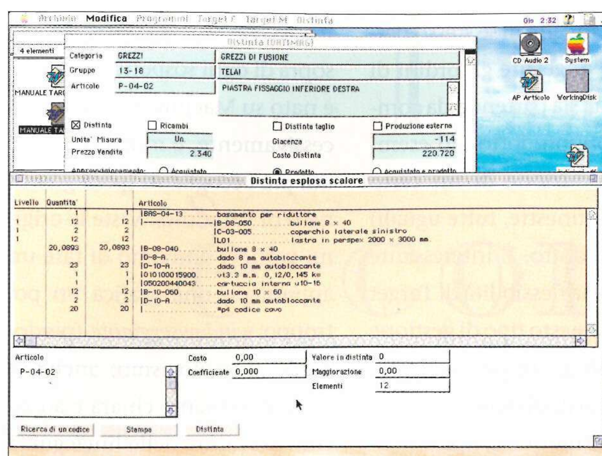


Figura 2. Ogni distinta base può essere visualizzata sia a livelli o completamente esplosa. Si possono anche visualizzare tutte le distinte in cui un particolare articolo compare.

coli che compongono una distinta) e a quelle in produzione (per gli articoli che a breve saranno disponibili a magazzino). Queste elaborazioni ovviamente si sommano alle quantità di giacenza, impegnate e ordinate, calcolate con le procedure della sezione magazzino di cui la produzione è una derivazione accessoria. Una volta inserita, ciascuna distinta base può essere visualizzata sia a livelli o completamente esplosa (**figura 2**). Inoltre è possibile implodere un articolo, cioè visualizzare tutte le distinte nelle quali rappresenta un componente, a qualunque livello esso sia inserito.

Tra le caratteristiche interessanti segnaliamo la possibilità di gestire gli sfridi di produzione, le alternative di produzione, la gestione delle fasi di lavorazione, le liste di taglio e l'archivio storico di una distinta. Gli sfridi vengono gestiti inserendo dei componenti con quantità negative. Tali componenti, nella fase di evasione della distinta di produzione, saranno caricati e non scaricati dal magazzino, rappresentando una sorta di prodotto marginale. La gestione delle alternative avviene mediante l'inserimento di una formula. In fase di produzione, a seconda del valore che essa assume, verranno utilizzati alcuni componenti piuttosto che altri. In questa maniera è possibile gestire molto efficacemente articoli con piccole varianti di produzione senza dover inserire distinte molto simili tra di esse.

Fasi di lavorazione

Per ciascun articolo possono essere indicate le relative fasi di lavorazione, che riguardano sia quantità di manodopera che di utilizzo di macchine. In quest'ultimo caso è possibile

recuperare dall'archivio dei centri di costo il macchinario da utilizzare. Ciascun centro di costo è associato alle tabelle delle ore lavorative (**figura 3**), dei giorni festivi e del calendario di produzione per poter ottenere il carico di lavoro della macchina. In alternativa è possibile specificare le fasi di lavorazione come esterne e associarle a un fornitore. La distinta di Target II può definire, oltre alla quantità, anche le dimensioni dei componenti. Infatti, ad esempio, nel caso che in una distinta serva utilizzare un foglio di compensato, non sarà sufficiente inserire la quantità in metri quadrati, ma dovremo digitare anche le misure di lunghezza e larghezza utili per il taglio del pezzo in modo corretto. L'archivio storico invece consente, per articoli che variano in continuazione, di gestire anche l'aspetto temporale della produzione modificando le linee di distinta che utilizzano componenti obsoleti con quelli nuovi.

La gestione delle commesse e degli ordini di produzione sono integrate tra loro ma separate secondo un ordinamento a più livelli. In questo modo non è necessario abbinare le une agli altri, pur potendo sempre effettuare un'analisi dei costi globali della commessa stessa.

Nell'ipotesi opposta, Target II fornisce il meglio di se stesso permettendo di gestire gli ordini di produzione sia partendo da commesse monoprodotto (ad esempio la produzione di un certo numero di finestre, tutte uguali) o multiprodotto. È interessante notare che la flessibilità di Target II fa si che questo tipo di gestione sia possibile anche per lavorazioni più articolate della norma, quali un cantiere nel quale, tipicamente, confluiscono molteplici e molto diversificate attività produttive. A questo proposito si rivelano di grande utilità le funzioni di MRP che permettono di ottenere, indifferentemente per una commessa o un ordine, la situazione di magazzino dei componenti necessari, anche considerando il fattore temporale. Infatti è di fondamentale importanza poter controllare la disponibilità di materiale ad una certa data per verificare la compatibilità con i termini di consegna delle lavorazioni da effettuare.

Interfaccia windowseggiante

Più volte si è dibattuto se i gestionali debbano o non debbano avere "diavolerie" quali finestre, bottoni e menù. La risposta che ci sentiamo di dare è che se l'interfaccia grafica è aggiunta a un programma già esistente solo per poterla sbandierare ai quattro venti, allora è proprio il caso di lasciar perdere perché rischia di complicare la vita a chi dell'applicazione ne è utilizzatore. Se invece il progetto contempla sin dall'inizio una corretta integrazione tra l'interfaccia e l'organizzazione dei dati, la risposta è sin troppo facile... Target II è al di sopra di ogni sospetto, visto che è nato su Macintosh e, solo successivamente, è migrato verso i lidi più accoglienti (per i gestionali) di Windows. Viste le origini, però, ci sentiamo di fare un appunto a una grafica un po' troppo *windowseggiante* (perdonateci il neologismo) anche se sufficientemente chiara e ad alcune forzature delle linee guida di mamma Apple per quanto riguarda la gestione dell'interfaccia che, ad esempio, non permettono di selezionare liberamente le finestre aperte sullo schermo ma costringono sempre a seguire la logica gerarchica del programma.

Per finire, un avvertimento: ogni programma -soprattutto i gestionali- deve adattarsi alle esigenze degli utenti come il taglio di un vestito e non viceversa. Nell'impossibilità di descrivere nel dettaglio tutte le funzioni di Target II, abbiamo riportato le nostre impressioni sulle caratteristiche che soddisfano le esigenze più comuni di un'azienda riguardo la produzione. Target II ci è apparso come un'applicazione completa e articolata, personalizzabile e sufficientemente veloce (perlomeno la versione per Power Mac e a patto di dargli una adeguata quantità di RAM). Resta sospeso il giudizio sulla manualistica e la documentazione in quanto la versione pervenutaci non era ancora quella definitiva ma, visto il nostro apprezzamento per il programma, possiamo solo augurarci che anche quella si riveli all'altezza.

■ *Andrea Busanelli*

Figura 3. I carichi di lavoro di un articolo possono essere associati e determinati in modo da calcolarne esattamente costi e tempi di produzione

Calendario centro di costo

Data		Turno 1	2	3	4	Totale
01.11.94	Martedì	8,00				8,00
02.11.94	Mercoledì	8,00				8,00
03.11.94	Giovedì	8,00				8,00
04.11.94	Venerdì	8,00				8,00
05.11.94	Sabato	4,00				4,00
06.11.94	Domenica					
07.11.94	Lunedì	8,00				8,00
08.11.94	Martedì	8,00				8,00
09.11.94	Mercoledì	8,00				8,00

Data	Settimana	Ore disp.
01.11.94	94-44	36,00
07.11.94	94-45	44,00
14.11.94	94-46	44,00
21.11.94	94-47	44,00
28.11.94	94-48	44,00
05.12.94	94-49	44,00
12.12.94	94-50	44,00
19.12.94	94-51	44,00
26.12.94	94-52	

Genera calendario | Modifica | Cancella

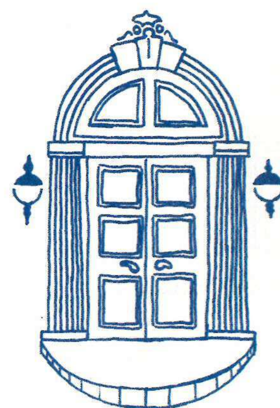
l'hotel è completo





FACILE DA USARE

Evviva MacHotel! Era ora! Finalmente un programma completo che non ti crea problemi post-vendita.
MacHotel è il programma di gestione Alberghiera facile da usare, caratterizzato dai "bottoni" a icone che rendono agevole e intuitiva la consultazione.
Compilato per Mac, PowerMac e Windows.



MacHotel

PROGRAMMA DI GESTIONE ALBERGHIERA

Distributore unico • INFORMATICA BIELLA Srl • Viale Roma 13 - 13051 BIELLA
Tel. (015) 8493523/8493924 - Fax (015) 8353095 - Applelink ITA0016 - Hotline 015/8492723 (dalle 10 alle 12)

Grafica EDIZIONI CINQUE Biella

Sequencer MIDI



Opcode Studio Vision Pro 3.0.1

Pro:
Funzioni assolutamente inedite come l'Audio to MIDI e il MIDI to Audio; estremamente completo, stabile e potente; possibilità di sfruttare l'Apple Sound Manager.

Contro:
Non adatto ai principianti; versione ancora non nativa

Produttore:
Opcode

Distributore:
Midi Music
tel. 011/3185602

Prezzo:
lire 1.780.000 + Iva

In campo musicale, probabilmente la più importante invenzione di questi ultimi vent'anni è il MIDI: ovvero il protocollo di interfaccia per il controllo di strumenti elettronici, effetti e registratori. Grazie alla Musical Instrument Digital Interface è stato possibile favorire lo sviluppo di programmi per la registrazione di eventi musicali, oggi sofisticatissimi e in grado di restituire con estremo realismo qualunque esecuzione si avvalga di strumenti MIDI. Fino a qualche tempo fa, tuttavia, rimaneva ancora un baratro tra le registrazioni audio tradizionali e quelle MIDI: le prime infatti gestiscono vere e proprie onde sonore, mentre le seconde trattano unicamente impulsi elettronici. Per avvicinare questi due mondi doveva nascere la registrazione digitale direttamente su hard disk e soprattutto programmi in grado di controllare qualunque tipo di dato musicale.

Studio Vision 3.0.1 è il più avanzato software della Opcode: il primo in assoluto ad offrire l'integrazione totale tra audio digitale e segnali MIDI, con possibilità di scambio incrociato di dati. Annunciato più di un anno fa, ma disponibile solo da poco, questo programma si ripromette di rappresentare il vero punto di riferimento per l'intero mercato informatico musicale, perlomeno nei mesi a venire.

Oltre i limiti del MIDI

La versione Studio Vision Pro dispone infatti di una coppia di funzioni assolutamente rivoluzionarie: la Audio to MIDI e la MIDI to Audio. In pratica, avendo a disposizione una registrazione audio digitale in formato AIFF (monofonica, a 16 bit, senza accordi o voci multiple), è possibile trasformare i segnali audio in dati MIDI con riconoscimento automatico delle frequenze, delle inflessioni di intonazione e della dinamica.

A cosa possono servire simili funzioni? Presto detto: immaginiamo di avere registrato una parte vocale o strumentale praticamente perfetta, ad eccezione di un paio di note fuori tono. Invece di registrare tutto da capo, è possibile trasformare il file audio in formato MIDI, modificare le note fuori registro con la stessa semplicità e immediatezza di un qualunque programma di sequencer (**figura 1**) e quindi riconvertire il tutto in formato audio, ottenendo un'esecuzione finalmente priva di difetti. Il tutto viene naturalmente effettuato dal potente motore di calcolo del programma che, pur non essendo ancora nativo, ha bisogno di almeno un processore 68030 per poter funzionare a dovere. La conversione da audio a MIDI e viceversa viene facilitata se si imposta il programma sul tipo di dati audio da estrarre; è necessario impostare un intervallo di frequenze (o di note) corrispondenti allo strumento da analizzare (**figura 2**): ad esempio, una voce umana ha un timbro e un'estensione molto diversa rispetto a quella di un violino. La velocità di conversione è buona: circa 10-15 secondi di calcoli per ogni secondo di audio da analizzare, ma soprattutto la qualità è ottima. È

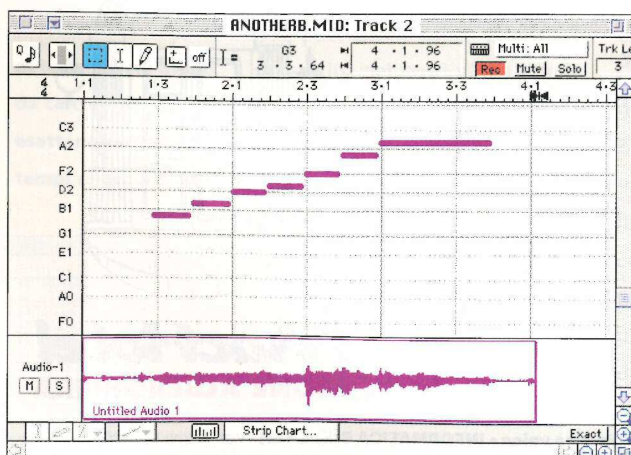


Figura 1. Una volta convertito il file audio (in basso) in segnali MIDI (in alto), è possibile variare ogni nota con estrema facilità e immediatezza

infatti sorprendente collegare uno strumento MIDI al Mac e sentirlo riprodurre alla perfezione un brano precedentemente registrato con uno strumento acustico o la voce. La modifica può essere effettuata su una delle svariate finestre di editing, oppure direttamente cambiando le note nella partitura che è possibile comporre automaticamente su schermo.

Il programma sfoggia anche un nuovo menu, denominato DSP (**figura 3**) e dedicato esclusivamente al trattamento e all'elaborazione dei segnali audio. In parole povere, è possibile effettuare svariate operazioni, tutte annullabili con la funzione Undo, per la modifica di un brano registrato: si va dalla normalizzazione che ridimensiona tutti i campioni al massimo livello consentito, all'inversione di fase, al ribaltamento del campione, alla conversione della frequenza di campionamento, all'equalizzazione e alla creazione di dissolvenze. Particolarmente efficaci, se paragonati all'offerta della

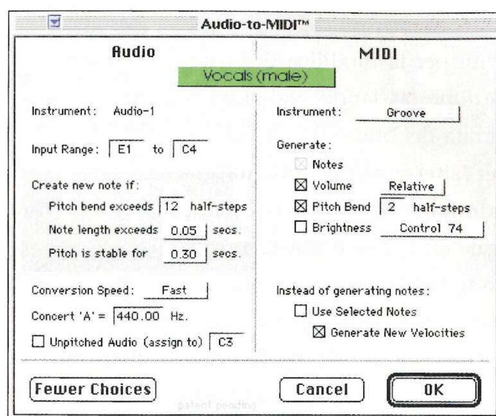


Figura 2. Affinché la conversione sia di qualità, è bene specificare il campo di note o perlomeno sfruttare una delle categorie suggerite dal programma

banco di prova

concorrenza, sono poi gli algoritmi per la modifica dell'intonazione lasciando inalterata la durata del brano (Pitch Shift) e per l'alterazione della durata senza influire sull'intonazione (Time Scale). Inedita è infine la funzione Adjust Audio Tempo, che permette di modificare non solo i dati MIDI, ma anche quelli audio digitali in base ad eventuali lievi ritardi o accelerazioni del tempo di un brano audio.

Non solo schede

I programmi musicali che gestiscono la registrazione di audio digitale erano sino a ieri legati indissolubilmente alla presenza di una o più schede audio dedicate, generalmente assai costose. Per rinfrancare i professionisti, Studio Vision Pro 3.0 può gestire tutti i sistemi attuali della Digidesign, oltre alle unità CBX-D3 e D5; chi non è disposto ad affrontare una spesa di questo genere può tuttavia sfruttare le possibilità offerte dal Sound Manager della Apple. Il software della Opcode permette infatti di sfruttare la circuitazione audio dei Macintosh per i processi di conversione dei segnali: è così possibile registrare e riprodurre con estrema facilità un numero variabile di tracce audio digitali. Il numero dipende dalla potenza del computer: con una frequenza di campionamento di 44,1 KHz è possibile riprodurre 6 tracce audio con un Quadra o un PowerBook della serie 500, mentre con i Power Macintosh più potenti (dal 7100 in su) è possibile arrivare sino a 16 tracce.



Figura 3. Potentissime le funzioni di elaborazione audio accessibili dal menu DSP



Figura 4. Grazie a questo pannello, è possibile tenere d'occhio l'andamento dei segnali audio in ingresso

La gestione dei segnali audio e MIDI è estremamente semplificata dalla presenza di apposite tracce, individuabili a vista d'occhio e il cui interno può essere ingrandito, analizzato e modificato a piacere. In più c'è un completo pannello per il controllo della registrazione audio, con tanto di indicatore di livello a barre (**figura 4**). Tra le novità del programma rispetto alla versione 2 (recensito sul numero 117 di *Applicando*) vanno citate le migliorate capacità di importazione ed esportazione di MIDI file, l'interazione diretta con un software di organizzazione delle memorie di strumenti esterni (come l'ottimo Galaxy fornito di corredo a Studio Vision Pro 3) e la possibilità di creare dei veri e propri mixer virtuali, configurabili dall'utente.

Per la gestione di interfacce MIDI e strumenti di ogni genere nello stesso standard, Studio Vision Pro 3 utilizza la revisione 2.0 dell'Opcode MIDI System. Particolarmente potente e in grado di riconoscere automaticamente tutti gli apparecchi collegati al computer, OMS 2.0 dispone di un'interfaccia utente veramente ottima e comprensibile anche da parte di chi non ha mai sentito parlare di canali MIDI, polifonia o messaggi di Sistema Esclusivo.

Promesse mantenute

La versione 3.0.1 di Studio Vision Pro si è rivelata particolarmente stabile e soprattutto in grado di mantenere tutte le promesse: la conversione da segnali audio a MIDI e viceversa è finalmente una realtà destinata ad aprire nuovi orizzonti di creatività. Certo, i quattro manuali per complessive 868 pagine possono atterrire più di un principiante e le estesissime possibilità di intervento sui dati audio digitali o MIDI richiedono spesso l'apertura contemporanea di un numero elevato di finestre. Inoltre il prezzo di acquisto, superiore ai 2 milioni ivati, è alla portata dei professionisti ma certo non dei semplici appassionati di MIDI e Mac. Ciò nonostante, con uno schermo da almeno 16 pollici, un Mac con 68040 o CPU superiore, un bel parco strumenti MIDI e almeno il cavo per il collegamento all'ingresso audio del computer (in mancanza di schede dedicate) è possibile utilizzare con estrema soddisfazione il programma che più di ogni altro si è avvicinato all'integrazione ideale tra applicazioni audio e MIDI. ■

Diego Meozzi



IMAGE BY: VANDERSCHUIT



TechJET 175i

Player di file MIDI



Arnold's MIDI Player 2.4.1b



Pro:

Esegue file Karaoke; ottima compatibilità di sistema; suona dati MIDI esterni/interni con QT Music

Contro:

Occasionale instabilità

Produttore:

Arnaud Masson

amasson@planete.net

Distribuzione:

Shareware

Prezzo:

10 dollari

L'introduzione nella tecnologia QuickTime della possibilità di utilizzare un vero e proprio generatore di timbri interno al Mac, senza aver più bisogno di costose espansioni esterne, ha creato una vera e propria rivoluzione che ancora non ha terminato di stupirci. Apple ha oramai abituato tutti all'immissione nel mercato di soluzioni innovative e creative, ma purtroppo non tutte sono state destinate al successo, sommerse immediatamente da tecnologie migliori o semplicemente più fortunate.

Così non è stato per QuickTime Music, che ha coinvolto immediatamente tutte le case produttrici di software musicale, le quali si sono affrettate a rendere compatibili i propri prodotti con questa tecnologia.

Ciononostante, è forse uno shareware l'applicazione che, almeno a livello semi-amatoriale, sta riscuotendo maggiore successo: Arnold's MIDI Player.

I segreti di questa buona riuscita sono, a nostro avviso, semplicemente due: primo, lo sviluppatore, il francese Arnaud Masson, sta da alcuni mesi letteralmente inondando i siti FTP "macchistici" (su Internet) con una serie interminabile di nuove versioni, segno inconfondibile di un prodotto vitale e ben curato; secondo, AMP è semplice, intuitivo, funzionale e costa poco.

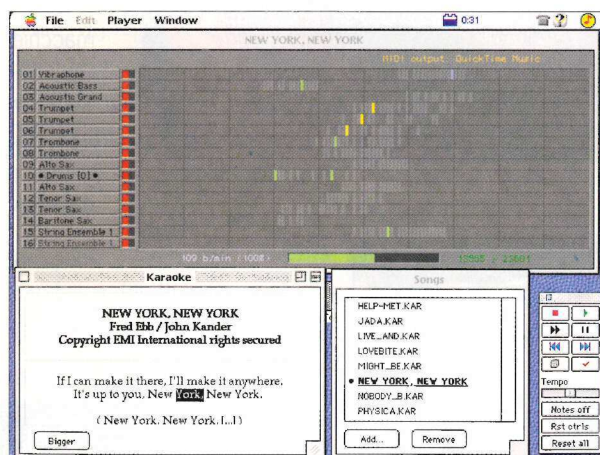


Figura 1. L'ambiente di lavoro di Arnold's MIDI Player. In alto c'è la finestra di controllo dalla quale è possibile assegnare gli strumenti alle varie tracce e seguire il playback. In basso, da sinistra, la finestra con il testo della canzone, la lista dei file MIDI memorizzati e la palette con i comandi per il playback

Ed è subito karaoke

Ma, prima di anticipare troppo i nostri giudizi, addentriamoci nel funzionamento di questo shareware. AMP risolve un unico problema: come ascoltare dei file MIDI in versione General MIDI (è lo standard di gran lunga più diffuso, quello tramite il quale viene prodotta la grandissima parte dei file MIDI). Al momento non contiene alcun modulo o sezione che permetta di effettuare dell'editing o di creare delle partiture. Nonostante questa apparente limitazione, in effetti il problema del playback è già di per sé importante: se non ci fossero software come AMP, sarebbe un po' come dover aprire un breve file di testo con un programma per l'impaginazione.

Un sotto-problema dell'ascolto in generale è come utilizzare file MIDI in un formato che sta prendendo sempre più piede: il karaoke (solitamente i file di questo tipo hanno l'estensione .kar). Ebbene, seppur non siamo amanti del genere, abbiamo trovato AMP eccezionale: come si può vedere in **figura 1**, quando si apre un file Karaoke compare la relativa finestra con le informazioni di copyright del brano (se previste); non appena si fa partire il playback, AMP fa comparire una dopo l'altra le strofe del testo mettendo (come da tradizione) in evidenza le parole che via via vanno cantate. Con un semplice Mac (dall'LC in su, System

7.1) e uno shareware da pochi dollari, ecco realizzato un perfetto karaoke casalingo!

La compatibilità

AMP però può non rappresentare solo uno strumento così "fatuo" come il karaoke. Innanzitutto, oltre alla compatibilità con QuickTime Music, è possibile accedere ad un'eventuale interfaccia MIDI esterna (con relativi strumenti connessi) tramite le due tipologie più diffuse: Apple MIDI Manager e Open Music System di Opcode. Non è implementato per il momento alcun supporto verso FreeMIDI (l'altro diffuso sistema di controllo dell'interfaccia MIDI), ma è già previsto per una delle prossime release.

L'Apple MIDI Manager è il layer di sistema ufficiale di Apple per la gestione dei dati MIDI. Pur non essendo un prodotto molto seguito dalla casa madre, rimane pur sempre un punto di riferimento per i musicisti Mac. La funzione svolta essenzialmente dal MIDI Manager è fornire a tutte le applicazioni MIDI una sorta di *patchbay* virtuale (consolle dei collegamenti) che consente l'interscambio di dati MIDI anche senza avere una interfaccia hardware collegata. AMP non solo è pienamente compatibile, ma fornisce una funzione di conversione fra dati a livello di MIDI Manager e QT Music: se utilizzate un'applicazione che non supporta QT Music, basta collegarla all'AMP, il quale vi farà ascoltare il playback del file senza bisogno di un generatore di suoni esterni. Inoltre, grazie al medesimo convertitore, un qualunque strumento MIDI di controllo collegato al Mac può essere fatto suonare con i timbri di QT Music.

L'Open Music System (reperibile preso il sito Opcode *http://www.opcode.com/*) svolge funzioni analoghe a quelle del MIDI Manager, ma incorpora in sé anche il controllo QT Music: il playback eseguito da AMP via OMS risulta leggermente più veloce.

Le funzionalità

Stabilite le caratteristiche tecniche, il funzionamento di Arnold's MIDI Player è veramente semplice: basta trascinare dal Finder uno o più file MIDI sulla finestra Songs. AMP, infatti, gestisce una lista di brani che viene automaticamente memorizzata alla chiusura del programma: si può così realizzare una sorta di "juke-box" personale e ascoltare la musica preferita mentre si utilizzano altre applicazioni (AMP funziona benissimo in background). Se si vogliono cambiare gli strumenti, basta fare clic su una delle tracce e selezionare il nuovo timbro dal menu pop-up che compare; anche il tempo d'esecuzione è modificabile a piacere. Purtroppo al momento non è prevista una funzione di trasporto del brano (fondamentale per il karaoke).

Un funzione peculiare messa a disposizione nelle ultime versioni consiste nella generazione di una partitura a barre (**figura 2**). Aprendo la finestra Score dal menu Windows, basta fare un clic sul pulsante a sinistra e tutti i dati MIDI vengono convertiti nel formato a barre, certamente non nuovo a coloro i quali sono avvezzi all'uso di sequencer. Ancora una volta, non è possibile effettuare delle modifiche al brano, ma almeno si può seguire l'esecuzione con una maggiore consapevolezza delle note che la compongono.

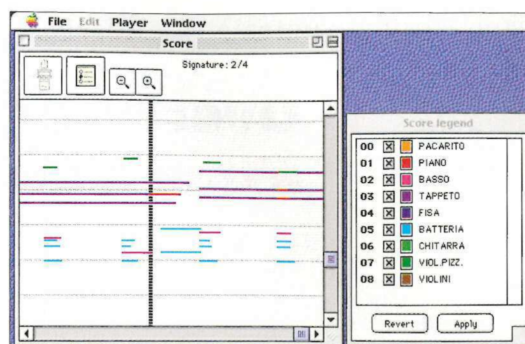


Figura 2. Una recente caratteristica di AMP è la possibilità di visualizzare la partitura del file MIDI con il metodo a barre. Sulla destra la legenda dei diversi strumenti utilizzati nel brano

Solo 10 dollari

La nostra impressione su Arnold's MIDI Player non può che essere positiva. A parte una occasionale instabilità (purtroppo è uno di quegli shareware in costante versione beta, come ZTerm), AMP risponde perfettamente al problema dell'ascolto dei file MIDI e può essere di grande utilità anche per chi possiede sistemi e programmi più sofisticati. Se si ha voglia di ascoltare musica mentre si lavora, anche senza essere un musicista, AMP rappresenta il mezzo giusto per diventare fruitori di quell'immensa libreria di file MIDI reperibili in edicola o su Internet e BBS, ad un costo veramente irrisorio. In Italia, si sa, lo shareware stenta a decollare: non lasciatevi prendere dalla solita "furbizia" italica, almeno non con questo software.

■ *Gianluca Barbaro*

Sequencing e notazione musicale



Overture 1.1.0

Pro:

Ottima gestione dell'editing in notazione tradizionale

Contro:

Rallentamenti nel playback via QuickTime Music

Produttore:

Opcode Systems

Distributore:

Midi Music

tel. 011/3185602

Prezzo:

lire 975.000 + Iva

Con questa nuova release, Overture conferma le nostre impressioni e ci riserva anche alcune soddisfazioni, sempre nel campo della produttività e della facilità d'uso.

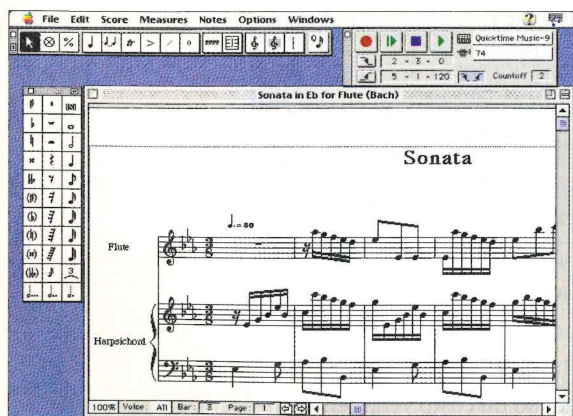
Alla base di questo *minor upgrade* troviamo due passi che Opcode, casa produttrice di Overture, non poteva esimersi dal compiere. Innanzitutto questa 1.1.0 è stata ottimizzata per Power Macintosh nelle operazioni di editing, redraw dello schermo, scrolling della finestra, ricerca e import/export di file MIDI molto grandi.

Il secondo e, a nostro avviso, più importante motivo sta nel rilascio da parte di Opcode di OMS 2.0. L'Open Music System, un software che crea un livello d'interazione fra le diverse applicazioni MIDI aperte contemporaneamente, è stato riscritto e ora consente, fra l'altro, un facile riconoscimento degli strumenti MIDI posseduti, nonché l'accesso a QuickTime Music, un generatore MIDI di timbri inserito in QuickTime 2.0.

Transport Window

L'effetto maggiore ottenuto su Overture, oltre alla evidente possibilità di playback direttamente tramite Macintosh, sta nella riscrittura della Transport Window. Le nuove funzionalità aggiunte a questa finestra sono:

- la possibilità di assegnare un device a ciascuna traccia, ovvero lo strumento MIDI (fra cui compare QuickTime Music); quest'assegnazione ha anche un effetto Thru rispetto a un'eventuale tastiera collegata via MIDI al Mac;
- assegnazione alla traccia del timbro; purtroppo non c'è gestione di tabelle di nomi di suoni: è necessario ricordare il codice numerico assegnato dall'expander (o da QuickTime Music) al timbro;
- selezione di Punch in e Punch out per registrare specificamente solo in un determinato punto della partitura;
- possibilità di indicare il numero di battute di countoff.



L'ambiente di lavoro di Overture 1.1.0. Da notare la nuova Transport Window in alto a destra: è ora possibile indicare direttamente il punto d'inserzione e d'uscita del punch recording, lo strumento e il canale assegnati alla traccia e il numero di battute di countoff

Playback facile

Dicevamo degli effetti di OMS 2.0 su Overture. Adesso è possibile provare facilmente il "suono" di una partitura tramite i campioni (a 8 bit) contenuti in QuickTime Music. Con la nuova Transport Window (è una floating window, sempre presente) è semplice cambiare interattivamente i timbri durante l'esecuzione, senza dover consultare altre finestre che impediscono la vista della partitura. Utenti d'elezione di questa nuova possibilità è chi non possiede un'interfaccia **Midi** e un expander di suono esterni. Ma visto il target di Overture, che per prezzo e prestazioni consiste certamente in professionisti o in grandi hobbisti della musica, l'utente ancor più indicato è chi possiede un PowerBook: è garantita una piena autonomia sia in fase di trascrizione/composizione che di arrangiamento. Unica nota dolente, non possiamo non sottolinearlo, è un'inconcepibile rallentamento del playback via QuickTime Music nei punti in cui la partitura si fa complessa, cosa che non avviene con altre applicazioni analoghe che sfruttano ugualmente QuickTime Music.

Le novità di questo upgrade non si esauriscono certo alle due indicate: sebbene siano meno importanti, vi sono decine di piccoli miglioramenti, sia sull'interfaccia, sia su tutte le funzionalità di base. Overture si conferma un prodotto estremamente produttivo, indicato certamente per chi fa largo uso della notazione tradizionale.

■ *Gianluca Barbaro*

IL SEGNO DEL TEMPO



Dall'avvento del computer è ormai passato molto tempo; tempo prezioso per noi, che l'abbiamo utilizzato per raggiungere una professionalità ed un'esperienza che oggi non temono confronti. Per questo, oggi, possiamo offrire corsi professionali di altissimo livello per DTP, DTV, CAD, Render, Multimedia, Office, sviluppati dai migliori professionisti del settore. Per questo, oggi, disponiamo di un laboratorio interno con tecnici specializzati nella risoluzione di ogni tipo di problema, sia hardware che software. Per questo motivo, per noi, il tempo si è fermato: offriamo oggi lo stesso entusiasmo e la stessa passione di 13 anni fa.



Ora la vostra odissea è conclusa!

Z - LOGIC con sede a TREVISO in Via Montebelluna, 2 - Tel. 0422/405151 Fax 0422/405140
con filiali a : SAN DONA' DI PIAVE in Via Carozzani, 70 Tel. 0421/43599 Fax 0421/44350,
CONEGLIANO Via Madonna, 71- Tel. 0438/411359, e Prossima apertura a PORDENONE Via Villanova, 33

studio CYAN & MAGENTA Treviso 0422/549766

Utility per grafica video



Adobe ScreenReady

Pro:
Prestazioni ottime; facilità d'uso

Contro:
Unico neo, il manuale in inglese e la mancanza di un glossario

Per informazioni:
Adobe Systems Italia
tel. 039/65501

Prezzo indicativo:
lire 270.000 + Iva

Adobe ScreenReady è stato progettato per rendere possibile la produzione di grafica mirata alla visualizzazione su schermo ed è in grado di combinare funzioni che altrimenti richiederebbero molteplici passaggi su differenti applicazioni. Il programma consente di "ammorbidire" i contorni rendendo anti-alias caratteri e grafica, e di ottimizzare la palette dei colori di un'immagine, mantenendola coerente con il supporto multimediale utilizzato, per video presentazioni o progetti di pubblicazioni online.

Il processo di costruzione del progetto grafico rimane invariato, si possono utilizzare tutti gli strumenti comunemente impiegati per elaborare un prodotto che poi verrà stampato su carta; quando questo sarà ultimato, è possibile intervenire con ScreenReady che provvederà a convertire il prodotto da stampa a video.

Due in uno

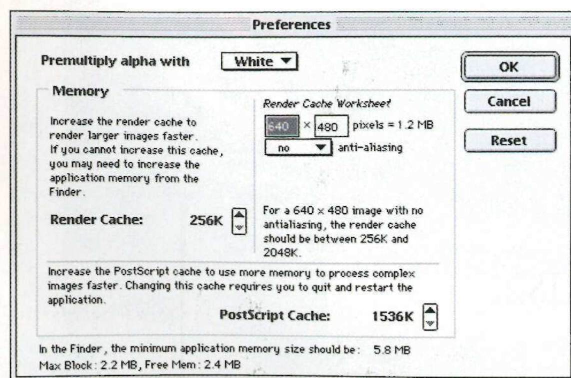
Per consentire una più vasta produzione grafica su video, la Adobe ha incluso nel pacchetto due differenti utility: ScreenReady PostScript, consigliato per immagini di alta qualità, mentre per applicazioni che non sono in grado di creare file EPS si può optare per ScreenReady QuickDraw, una utility composta da due parti, l'estensione per la Scelta Risorse e ScreenReady Monitor.

Entrambe le utility di ScreenReady sono completamente indipendenti e sono studiate per non entrare in conflitto se lanciate contemporaneamente; richiedono un processore a partire dal 68030 e almeno 5 Mb di spazio su hard disk. Per quanto riguarda la RAM è bene ricordare che può variare la propria dimensione in rapporto a quella dell'immagine e agli effetti applicati su di essa; il processo di convertire in immagine video un'immagine bitmap è un'operazione che richiede spesso una notevole riserva di memoria, quindi la velocità di elaborazione di ScreenReady è direttamente influenzata dalla quantità di RAM disponibile. La Adobe consiglia di riservare almeno 5 Mb della sua quantità totale mentre per lo ScreenReady PostScript è opportuno incrementarla fino a 8 Mb.

Le due utility producono risultati simili ma utilizzano differenti tecniche, la scelta dell'una o dell'altra è connessa al tipo di procedura utilizzata comunemente per assemblare il prodotto.

ScreenReady PostScript è particolarmente indicato per creare e gestire formati e stili differenti che alla fine di ogni elaborazione potranno essere salvati per un futuro utilizzo: per esempio si può creare uno stile appropriato per un progetto per un CD-ROM a 8 bit e uno per una presentazione video e registrarli entrambi.

Questa utility permette l'elaborazione di file in formato EPS o con un PostScript personalizzato e consente di trattare l'immagine con tre livelli di anti-aliasing. Molto più semplice e per un utilizzo immediato lo ScreenReady QuickDraw permette di creare file Pict per progetti "veloci" basati su una grafica in formato QuickDraw (come ad esempio su MacDraw) che non contengono file EPS e con la possibilità di personalizzare i colori della palette. ScreenReady, sia PostScript che QuickDraw, provvede anche a equilibrare i colori dello schermo rispetto al monitor utilizzato per presentare il progetto, il che risulta utile soprattutto quando si ha un'immagine a 24 bit che verrà esibita su uno schermo a 8 bit, con un numero di colori visualizzabile abbastanza limitato, tanto che l'immagine



L'impostazione corretta della render cache e della PostScript cache può influenzare notevolmente la velocità di elaborazione del software

potrebbe risultare frammentata e non corretta. Per risolvere questa impasse ScreenReady si prende l'incarico di determinare quali tinte sono state utilizzate maggiormente e ricrea una palette di 256 colori che meglio può rappresentare l'immagine in questione.

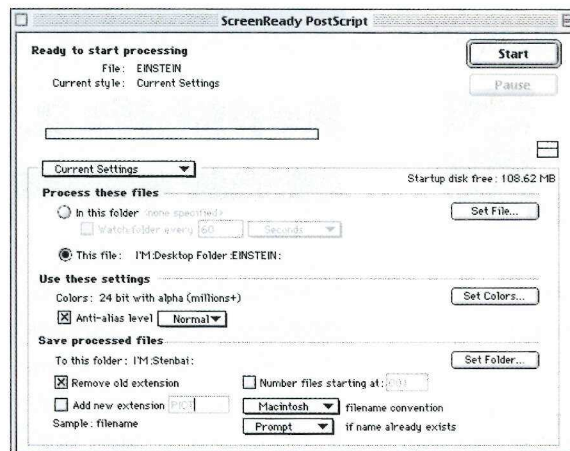
La leggibilità dell'immagine non dipende soltanto dal colore ma anche dalla risoluzione dello schermo: i monitor e i televisori generalmente posseggono una risoluzione così bassa che i contorni di caratteri e oggetti risultano scalettati. Il filtro di anti-aliasing a corredo, "sfuma" i colori dei contorni in quelli dello sfondo in modo che l'occhio percepisca il passaggio tra l'uno e l'altro, morbidamente, come se lo schermo fosse a una più alta risoluzione.

Un'altra utile caratteristica compresa in entrambe le utility è la possibilità di utilizzare il canale Alfa per mascherare un'immagine a 24 bit e sovrapporla ad altre immagini oppure a filmati. ScreenReady converte le superfici vuote di una Pict in maschere che appariranno trasparenti nelle applicazioni che supportano questa funzione come Photoshop, Adobe Premiere e Adobe AfterEffect. Per il massimo della compatibilità con video e applicazioni per immagini composite, sia l'utility PostScript che quella QuickDraw producono un canale Alfa premoltiplicato che immagazzina le informazioni di trasparenza anche nel canale RGB. Se si ha bisogno di produrre più file automaticamente in una singola sessione di lavoro, si può ricorrere alla funzione di batch che muove o salva tutti gli EPS o le Pict contenute in una medesima cartella.

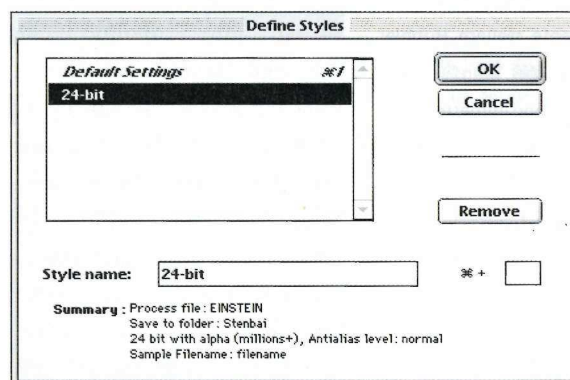
Dialoghi facili

Tutte le operazioni descritte precedentemente possono essere facilmente attivate attraverso le rispettive finestre di dialogo che permettono la completa predisposizione dei comandi prima della renderizzazione finale. Il risultato è ottimo e ottenuto abbastanza velocemente se vengono osservate scrupolosamente le indicazioni contenute nel manuale d'uso, che riguardano soprattutto le preferenze da impostare per la render cache e la PostScript cache: la prima permette di processare immagini che non potrebbero esser elaborate con la RAM disponibile su quella macchina. Ogni file viene scomposto in piccoli pezzi, ognuno della dimensione della render cache, che provvederà a salvarli come singole immagini via via durante il processo di elaborazione e di riassemblarli al termine: minore è il valore assegnato a questa particolare memoria, più tempo ci vorrà per completare il rendering. La PostScript cache è invece un'area di lavoro della RAM generale che può essere incrementata per ottenere maggiore velocità di elaborazione con EPS di grandi dimensioni o particolarmente complessi. Questa prova è stata effettuata su un Quadra 700 con 20 Mb di RAM, 350 Mb di hard disk e System 7.5.1.

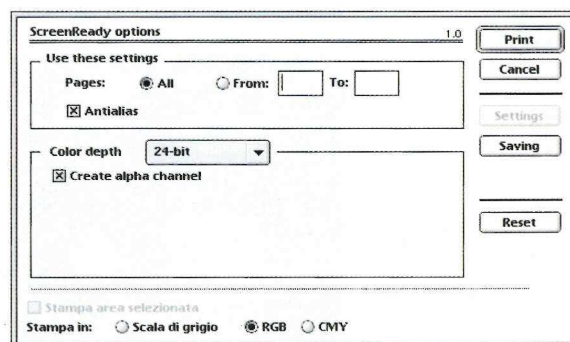
■ *Ivano Boscardini*



Attraverso la finestra di dialogo di ScreenReady PostScript è possibile compiere tutte le operazioni di impostazione del file da renderizzare



Una volta creato lo stile desiderato è possibile registrarlo nella finestra stili per un futuro utilizzo



Per attivare questa finestra è necessario selezionare l'estensione dentro Scelta Risorse e attivare il comando di Stampa

banco di prova

Planetario



RedShift 2.0

Pro:
Grafica di eccellente livello; ottima collezione di immagini; filmati QuickTime ben realizzati; completo dizionario in ipertesto

Contro:
Non può utilizzare l'atlante stellare Hubble; qualche "bug"; non si possono immettere dati orbitali

Per informazioni:
Maris Multimedia
tel. 0044/171-4881566

Prezzo:
49,99 sterline inglesi

Secondo le teorie astronomiche più degne di fiducia, l'universo sarebbe in costante espansione. Nel frattempo -e queste non sono proprio teorie nuovissime- anche nei dintorni del Sistema Solare tutto è in perenne movimento: i pianeti ruotano su se stessi e intorno al Sole, circondati da nugoli di satelliti, mentre ogni tanto fa capolino anche una cometa. Anche gli artefici di RedShift, uno dei più celebri software astronomici per Mac (la cui prima versione è stata recensita sul numero 106 di *Applicando*) non potevano certo esimersi dall'entrare in una nuova fase per mantenere il passo con la costante evoluzione dell'universo.

L'ultima creazione della ditta anglo-sovietica Maris Multimedia si chiama infatti RedShift 2, e rappresenta certamente uno dei più validi strumenti per la divulgazione dell'astronomia che attualmente girino su piattaforma Macintosh.

Fornito su CD-ROM in doppio formato per Mac e Windows, il programma è fortunatamente disponibile in versione "fat", che su Power Macintosh risulta decisamente più veloce. Per partire, l'applicazione ha bisogno di almeno 3,5 Mb di RAM libera, una grafica a 256 colori, uno schermo da 14 pollici e perlomeno di un LC II munito di lettore di CD-ROM.

Di più e meglio

Vediamo innanzitutto quali sono le differenze sostanziali sfoggiate dalla nuova versione di RedShift. Per cominciare, sono disponibili 10 giri guidati (guided tour) che offrono un'introduzione veramente ottima ai princìpi fondamentali dell'astronomia (**figura 1**). I tour, della durata complessiva di circa tre quarti d'ora, sono narrati in lingua inglese e mostrano delle animazioni veramente di ottima qualità all'interno di finestre di dimensioni generose (400 x 400 pixel). Oltre ai giri guidati esistono anche i cosiddetti tutorial, liberamente traducibili come guide riassuntive, che permettono di vedere il programma all'opera su 20 diversi eventi astronomici: dalle eclissi di Sole al variare delle stagioni sulla Terra.

RedShift 2 offre poi l'inedita emozione di compiere un volo spaziale simulato. In pratica ci si può recare (virtualmente) in prima persona su svariati satelliti artificiali, stazioni spaziali, sonde interplanetarie o addirittura comete ed osservare il moto della Terra e degli altri pianeti. I movimenti, se velocizzati, sono molto affascinanti. Peccato solo che non sia possibile aggiungere né modificare nessuno dei 25 oggetti compresi nella lista di vettori per questa funzione.

Molte delle immagini astronomiche sono state aggiornate. Per l'accesso è sufficiente selezionare la voce Photo Gallery: a disposizione ci sono ben 734 immagini a 256 colori e dimensioni fino al 640 x 480. Anche in questo caso c'è stata una modifica rispetto alla versione precedente: RedShift 1.0 disponeva di un numero inferiore di immagini, ma era possibile visua-

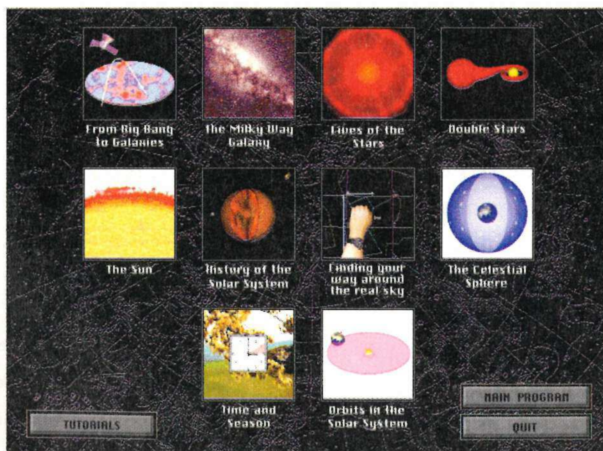


Figura 1. I dieci giri guidati offrono un'introduzione ai princìpi fondamentali dell'astronomia

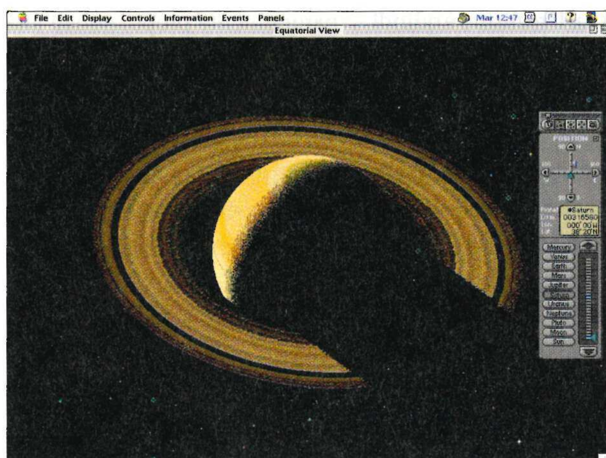


Figura 2. È possibile osservare ogni pianeta e satellite da qualunque angolo: ottima la qualità di riproduzione delle superfici planetarie

lizzarle anche a 24 bit, cioè in milioni di colori. Evidentemente la quantità è stata ritenuta più importante della qualità.

Anche nella sezione Movie Gallery sono stati apportati miglioramenti: oltre ai filmati della NASA che ritraggono le attività degli astronauti sul suolo lunare, è stata infatti aggiunta un'intera serie di animazioni realizzate al computer che mostrano ad esempio le interazioni tra galassie, la formazione della Luna o la struttura dell'universo. Oltre alle mappe estremamente dettagliate della superficie terrestre e marziana, la nuova versione sfoggia inoltre la geografia di Venere, dedotta soprattutto dalle osservazioni radar compiute recentemente da sonde ex-sovietiche e statunitensi. Infine l'ultima novità di RedShift 2 è l'organizzazione della finestra di dialogo sulla selezione dei filtri, che permette di scegliere svariate opzioni per la visualizzazione di stelle, nebulose, galassie, asteroidi, comete, pianeti e satelliti. Sfortunatamente proprio questa sezione presenta un "bug" fastidioso e piuttosto grave: in pratica non è possibile accedere alla sezione di filtri relativi a stelle, comete e oggetti del cielo profondo (galassie, ammassi e nebulose).

Universo in 3D

Il punto di forza di RedShift 2 è comunque rappresentato dalla capacità di fornire un'immagine tridimensionale dell'universo. Gli osservatori casuali del cielo notturno (così come gli antichi) sono spesso istintiva-

mente portati a ritenere la volta celeste una sorta di cupola sulla quale appaiono stelle e pianeti. La percezione della profondità del cielo è spesso estremamente limitata: ogni oggetto sembra infatti trovarsi alla stessa distanza dall'osservatore. Con un programma come RedShift 2 è però consentito letteralmente tuffarsi attraverso l'universo: si può cioè abbandonare il suolo terrestre per recarsi ad esempio sulla Luna, su Giove o su un satellite di Nettuno ed osservare come cambia il Sistema Solare da una nuova prospettiva. C'è poi la possibilità di zoomare quasi all'infinito su stelle e pianeti, animare il tutto e rendere così finalmente tridimensionale l'universo che ci circonda. Particolarmente curata è la visualizzazione di pianeti e satelliti: tutte le riproduzioni sono in pratica dei rendering a bassa risoluzione delle immagini originali riprese dalle sonde interplanetarie (**figura 2**). Il realismo è quindi superiore a qualunque altro programma astronomico, sia su Mac sia su Pc.

L'interfaccia utente è molto completa, ma forse la presenza di un totale di nove finestre indipendenti per il controllo di tutti i parametri del programma può essere fonte di disorientamento.

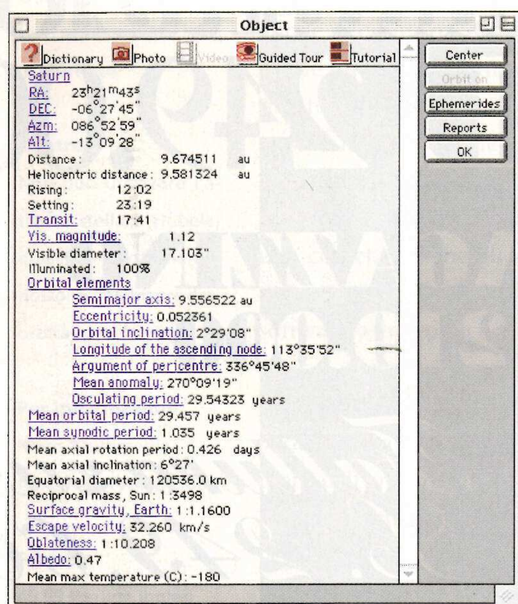


Figura 3. Una vera e propria valanga di dati a disposizione degli appassionati: per i termini sconosciuti, c'è fortunatamente un glossario in linea collegato in ipertesto

Ricerche e informazioni

Gli appassionati potranno invece gioire per la presenza di un ottimo sistema di ricerca, che riporta tra l'altro un'ampia serie di indicazioni utili, come ad esempio l'altezza sull'orizzonte dell'oggetto, gli istanti di levata, tramonto e passaggio al meridiano ed eventuali immagini o filmati ad esso associati (**figura 3**). Sfruttando poi la funzione Report è possibile ottenere un maggior numero di informazioni, sia in forma grafica sia tabellare, anche per più giorni, per sapere quali sono i momenti più indicati per l'osservazione dell'oggetto in questione; il tutto naturalmente stampabile su carta (purtroppo solo le tabelle e non i grafici). Peccato però che non si possano inserire manualmente i dati orbitali relativi ad esempio a nuove comete, né si possa usare l'estesissimo catalogo stellare utilizzato dal telescopio spaziale Hubble.

Anche se sono presenti nomi e sigle sconosciute ai più (RA, Alt, Azm, DEC, Argument of pericentre), RedShift 2 mette comunque a disposizione un completo dizionario/glossario in ipertesto.

Le velocità di visualizzazione e di animazione dei movimenti sono naturalmente proporzionali alla potenza del computer utilizzato: tuttavia, per ottenere animazioni estremamente fluide, è consigliabile sfruttare la funzione di registrazione di movie QuickTime. È infatti possibile scegliere un soggetto, decidere l'intervallo di tempo compreso dall'animazione, il numero di fotogrammi al secondo e le dimensioni della finestra: RedShift 2 si occuperà di tutto, realizzando filmati mozzafiato in brevissimo tempo. Rapido e molto comodo è poi il sistema automatico di calcolo di eclissi e congiunzioni tra pianeti: in pochi istanti il programma compie con precisione ciò che richiederebbe ore e ore di calcoli impiegando il tradizionale metodo con carta, penna e calcolatrice.

Cosa dire d'altro di questo programma? Si tratta senz'ombra di dubbio del software astronomico più coinvolgente e spettacolare che abbiamo provato. Offre difatti grande spazio alla trattazione dei temi di base e possiede un eccellente dizionario in linea per risolvere ogni dubbio. L'interfaccia utente è sicuramente migliorabile, ma forse solo gli appassionati più esigenti potranno lamentarsi dei limiti di RedShift 2, peraltro compensati dalla vastità e dalla completezza degli argomenti trattati. Per chi fosse interessato ad un planetario digitale, segnaliamo infine l'ottimo shareware ▶MPj Astro 1.3 che, pur se non presenta le sofisticate funzioni di rendering di RedShift, ben si adatta alle esigenze di chi si diletta ad osservare le stelle durante le sere estive.

■ *Diego Meozzi*



NON C'E' PARAGONE

Form•Z è il modellatore solido per eccellenza - nessun altro programma per personal computer è in grado di offrire l'insieme di funzionalità di modellazione messe a disposizione da questo software.

Se ti occupi di design industriale, di progettazione meccanica, di progettazione architettonica, di topografia o d'arredamento d'interni, Form•Z ha le funzioni necessarie per permetterti di esprimere tridimensionalmente le tue idee. L'ambiente CAD di disegno bidimensionale, perfettamente integrato nel sistema di modellazione, ti permette inoltre di realizzare le tavole di progetto e completarle con quote, testi ed immagini, in modo da poter presentare al meglio il tuo lavoro. Non per nulla il Politecnico di Milano ed altri prestigiosi atenei italiani hanno scelto Form•Z come strumento di base per i loro corsi di disegno industriale, architettura ed urbanistica.

Form•Z è in continuo miglioramento: nessun altro software ha subito tante migliorie in così breve tempo: non affidare il tuo investimento ad un programma retrò - scegli chi ti assicura le funzionalità più avanzate, l'interfaccia più innovativa, gli strumenti più potenti.

form·Z
sintesi di forme 3d



La nuovissima versione 2.7 RenderZone mette a disposizione un potentissimo motore di rendering fotorealistico, completamente integrato nel sistema di modellazione. Vi è dunque la possibilità di attribuire ai singoli oggetti non solo un colore di superficie, ma anche una texture procedurale (metallo, legno, marmo, ecc.) o una texture bitmap, sfruttando algoritmi di raytracing per ottenere risultati di altissima qualità. Nel progetto possono inoltre essere inserite fino a 256 diverse fonti luminose, operando direttamente dall'interno del programma. Ovviamente la versione per Power Macintosh opera a velocità mozzafiato, per assicurare il massimo di prestazioni.

Chi ha necessità di animare i propri modelli tridimensionali, può acquistare Form•Z in bundle con ElectricImage Animation System, il più veloce sistema di animazione oggi esistente su personal computer.

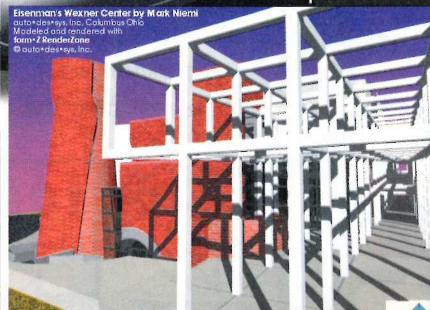
form·Z RenderZone


Medical office tower by Paul Helm & Mark Molen
Modeled and rendered with
form·Z RenderZone
© URS Consultants, Columbus OH

Play Station by Roger Harris
Kent, England
Modeled and rendered with
form·Z RenderZone
© Roger Harris

Sirio by Giugiaro
MCCGLC, Italy
Modeled and rendered w
form•Z RenderZone
© MCCGLC s.n.c.

VideoCOM
via Lamarmora, 7
27058 VOGHERA (PV)
Telefono: 0383/366712
Fax: 0383/43899


Eisenman's Wexner Center by Mark Niemi
auto•des•sys, Inc. Columbus Ohio
Modeled and rendered with
form·Z RenderZone
© auto•des•sys, Inc.

Ottimizzato per Power Macintosh





MCCGLC

FORM•Z 2.7: MODELLAZIONE E RENDERING INTEGRATI

multimedia

Autori on-line

Vetrina su Internet, CD-ROM, raccolte fotografiche e manifestazioni dedicate a tutto quanto fa multimedia

a cura di Franco Sarcina

Iniziamo questa carrellata con un'anteprima della versione 5.0 di Macromedia Director che abbiamo potuto "assaggiare" al MacWorld. Il famoso tool di authoring ha subito un profondo aggiornamento in diverse parti: in primo luogo anche Macromedia (distribuita in Italia da **Modo**, tel. 0522/504111) sta puntando la propria attenzione verso il business di Internet, tanto è vero che con questa nuova release è possibile realizzare animazioni Web, che potranno essere viste dai computer client grazie ad un plug-in di Netscape di libera distribuzione. Inoltre, è stata migliorata anche la gestione del testo, che ora implementa un anti-aliasing più efficace. Altre novità riguardano la gestione dei plug-in di Photoshop, di QuickDraw 3D grazie ad una estensione dedicata e performance più elevate del 50% quando si utilizza Lingo, il linguaggio di programmazione interno a Director. La versione inglese dovrebbe essere disponibile verso la fine del mese di marzo, mentre non si sa ancora se e quando il programma verrà localizzato.

In terra di Toscana

Parliamo ora di una manifestazione dedicata all'universo della multimedialità e della telematica: Mediartech 1996,

Taglia & Incolla made in Italy

Anche la produzione dei fotografi italiani ha finalmente trovato spazio in una serie di CD, realizzati da **Opera Multimedia** (tel. 02/3314260), Fotografi Associati e Olivetti Telemedia in collaborazione con Adobe, Apple Computer e Kodak. La linea, che è stata chiamata Taglia & Incolla, si compone di dieci collane divise per categorie, che spaziano dall'arte agli alimenti, allo sport, alle persone e agli stili di vita. A sua volta, ciascuna collana prevede un ampio numero di volumi monotematici. La prima collezione, relativa al periodo gennaio-luglio '96, offre 11 volumi per un totale di 880 fotografie, che diverranno 2.000 entro fine anno e oltre 5.000 entro il 1997. Le immagini contenute nei CD (un'ottantina per ciascuno) sono digitalizzate in cinque differenti risoluzioni, da 128 x 192 a 2.048 x 3.072 pixel, con la tecnologia PhotoCD e possono essere utilizzate senza dover pagare alcuna royalty. Ciascun CD, comprensivo di manuale d'uso, costa 348.000 Iva compresa ma, in esclusiva per i lettori di *Applicando*, potrà essere acquistato al prezzo speciale di 280.000 lire, sempre Iva compresa. Sono inoltre disponibili anche due cataloghi che riguardano la prima collezione di 11 CD: quello cartaceo verrà inviato a circa 25.000 utenti italiani, mentre quello elettronico, anch'esso su CD, comprende tra l'altro il profilo colore Taglia & Incolla KCMS realizzato da Kodak, per una migliore resa cromatica delle immagini, un database per la consultazione e la ricerca delle fotografie e una versione try-out di Adobe Photoshop 3.0. Anche per il catalogo elettronico i nostri lettori potranno usufruire di un sostanzioso sconto: 87.000 lire invece che 145.000 lire.



mostra mercato in programma a Firenze, presso la Fortezza da Basso, dal 29 maggio al 3 giugno. In occasione del Mediartech si terrà anche un concorso, che premierà la migliore opera multimediale pervenuta entro il 30 aprile (per informazioni Sogese, tel. 055/49721).

L'inglese in virtual reality

Viene definito "gioco interattivo a scopo linguistico" il CD-ROM *Escape from Planet Arizona* realizzato dalla **EF Multimedia** (tel. 02/7789237).

Disponibile in versione multipiattaforma per Mac e Win, il CD contiene un'avventura il cui scopo è di uscire da una inospitale area dell'Arizona, parlando in inglese con i vari personaggi che si incontrano nel tragitto. *Escape from Planet Arizona,* che costa 98.000 lire più Iva, è stato realizzato utilizzando abbondantemente QuickTime VR.



Escape from Planet Arizona, **gioco interattivo per l'apprendimento dell'inglese, sfrutta parecchio QuickTime VR: la tipica stazione di servizio americana nella parte superiore dello schermo, può essere infatti "visitata" semplicemente spostandosi con il mouse**

Riviera virtuale

Bit Movie (tel. 0541/643016), l'annuale rassegna di arte, film e computer, si svolgerà a Riccione dal 4 all'8 aprile e ospiterà lavori di artisti nelle classiche sezioni di Animazione, Immagine, Video e nelle nuove Interactive Multimedia, Demo e VRML (Virtual Reality Modeling Language). Si parlerà di Internet e di Java, leggi sul cyberspazio e ambiente. ■

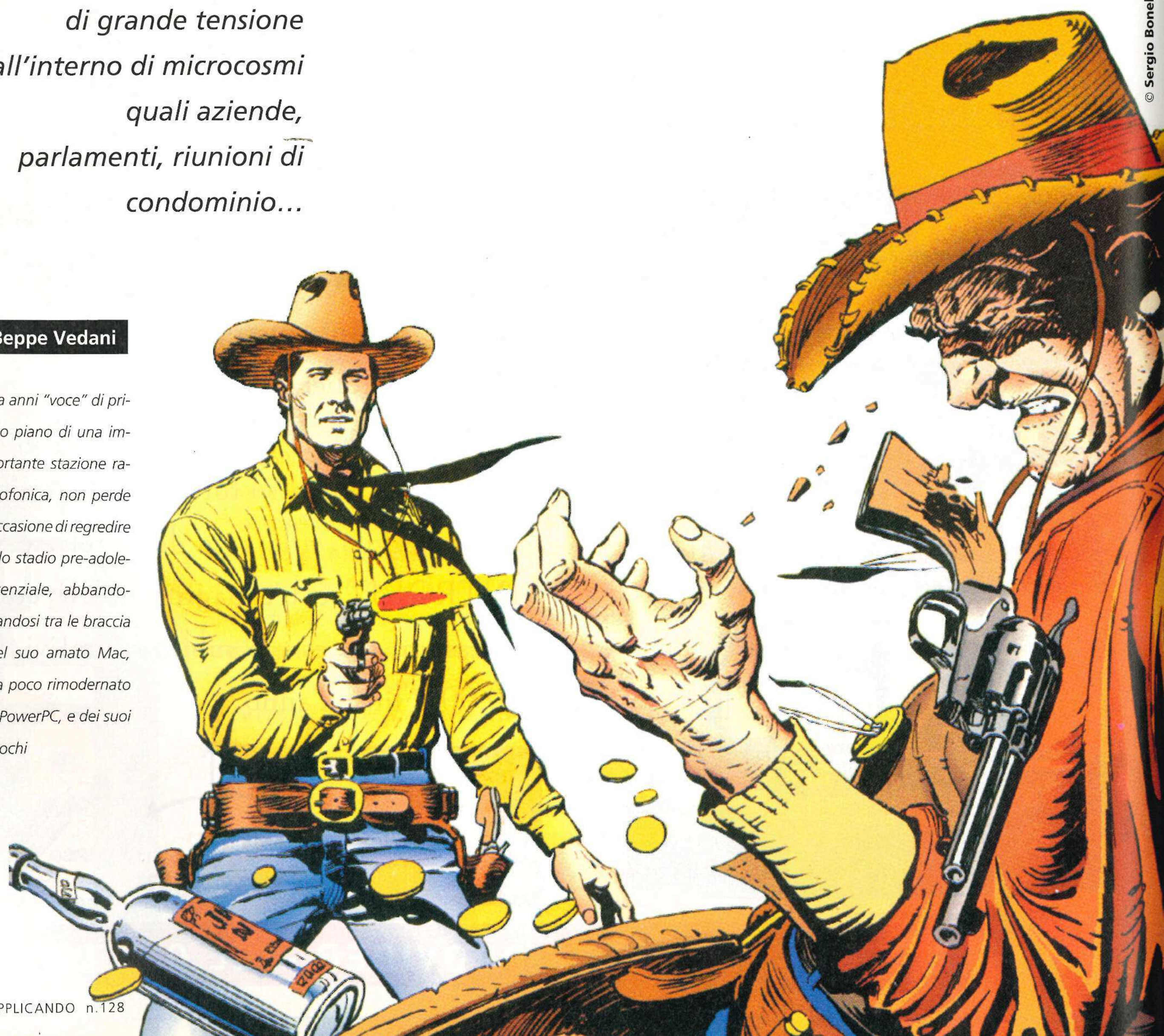
moltimedia

Spara che ti passa

I lettori del Mac dei ragazzi ben conoscono il termine Far West: quando lo trovano scritto su di un giornale sanno che con quello si intende, più o meno opportunamente, dare un'idea della situazione ambientale di talune città del nostro stivale, oppure descrivere realtà di grande tensione all'interno di microcosmi quali aziende, parlamenti, riunioni di condominio...

di Beppe Vedani

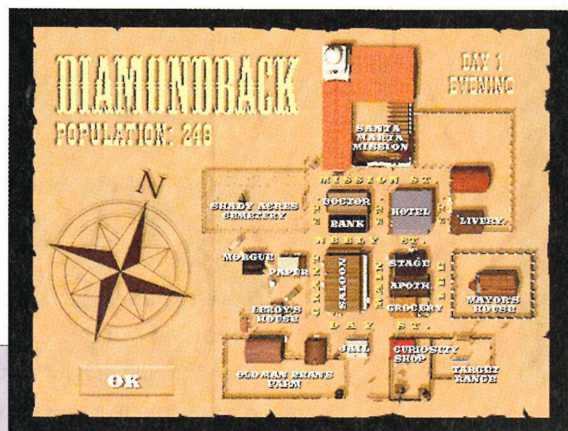
Da anni "voce" di primo piano di una importante stazione radiofonica, non perde occasione di regredire allo stadio pre-adolescenziale, abbandonandosi tra le braccia del suo amato Mac, da poco rimodernato a PowerPC, e dei suoi giochi



Col termine Far West oggi si vuole indicare un territorio, un ambito in cui la legge che conta non è quella del diritto democratico, non è nemmeno quella del buon senso, bensì quella del sopruso, della Colt, proprio come capitava in quei paesini della romantica e violenta "nuova frontiera" americana.

Ma come diavolo fosse in realtà questa nuova frontiera è cosa che sanno solo gli storici e tutti quelli che leggono i loro libri. Agli altri, la maggior parte di noi che nei programmi di storia del liceo è arrivata al massimo alla seconda guerra mondiale, non restano che le fascinazioni dei film di John Ford o quelle più nostrane dell'enorme Sergio Leone... O il Tex.

È per questo che non sappiamo dire se il West raccontato in Dust sia un West reale o meramente virtuale. È un West pieno di sputacchiere e brutti ceffi, candide fanciulle un po' imbecilli ma istruite che sognano la vita di città, prostitute che quella vita l'hanno vissuta e vogliono dimenticarla ed emigrati dalla vecchia Europa che ancora si domandano perché cavolo sono mai emigrati. Tutto questo è abbastanza realistico, o quantomeno aderente all'epos cinematografico. Molto meno aderente è il fatto che ci si trovi nei panni di un bianco che aiuta gli indiani a risolvere dei loro problemi di affermazione etnica, oppure che il saggio al quale chiedere consigli sia un giovane emigrato cinese proprietario di un negozio di curiosità e specialità erboristiche, dato che, come è noto, i cinesi facevano da mangiare, costruivano le ferrovie e fumavano l'oppio per dimenticare; dimenticare anche il fatto che la legge, in quel tempo e in quel luogo, non puniva chi ammazzava un cinese.



Solo a guardarla questa immagine mette caldo. Il nostro suggerimento è quello di predisporsi al gioco ingollando qualche ettolitro di torcibudella. Non metterete più a fuoco alcunché, ma possiamo assicurarvi che vi divertirete moltissimo



A parte queste considerazioni che lasciano il tempo che trovano, Dust è un adventure particolarmente pregevole, dalla grafica ardita e dalle situazioni affascinanti. Lo strillo di quarta di copertina di Dust recita: «Cinque giorni. Un paese. Niente legge». Un bell'ambientino, non c'è che dire, quello in cui veniamo precipitati senza pistola, senza soldi, in mezzo ad un'accozzaglia di caratteri che hanno un disperato bisogno di qualcuno che li salvi, principalmente, da loro stessi. Dust è un bella avventura che ci permette la visita virtuale di un fascinoso luogo del passato. Se poi uno al passato virtuale preferisce il passato di verdura...

Futuro virtuale

Date per possibili, reali, le macchine del tempo e le falle nel tessuto spazio temporale, un tabù inviolabile ad esse legato è quello del "paradosso temporale". Il paradosso temporale più comico di cui noi del Mac dei Ragazzi abbiamo memoria è stato raccontato e disegnato da Panebarco in un suo fumetto degli anni '70: un omino guida la sua autovettura lungo una statale deserta e, di punto in bianco, entra in una falla temporale che lo fa piombare nello stesso posto ma indietro di un qualche milione di anni, all'epoca dei dinosauri. L'omino non ha nemmeno il tempo di spaventarsi perché viene immediatamente inghiottito da un enorme Qualcosasauro. La scena quindi si sposta molto in avanti nel futuro, diciamo l'anno 3000. Qui, tra le risate più crasse,





un'équipe di paleontologi rivela al pubblico che la causa dell'estinzione dei dinosauri non fu uno sconvolgimento climatico, né la caduta di un meteorite, bensì una dieta letale a base di utilitarie.

Un altro bell'esempio di paradossi teporali, rimanendo nel nostro campo di gioco, ce l'ha fornita Myst, in cui i due fratelli pazzi portavano tecnologie avanzate a popolazioni primitive, causando la morte di persone e, per la legge delle azioni e delle reazioni, la distruzione della loro psiche.

Di paradosso temporale viene accusato Gage Blackwood, l'eroe di The Journeyman Project, un adventure bello ma lento di un paio di anni fa. Certo, per giocare a Buried in Time non è necessario conoscere la storia di questo primo capitolo delle avventure temporali di Gage, detto Agente 5, ma visto che qui lo spazio non manca...

Uno scienziato, prima di diventare pazzo, inventa una macchina del tempo due secoli dopo la completa pacificazione del pianeta terra. Quasi contemporaneamente a questa invenzione il nostro mondo viene visitato da una razza aliena che diffonde un messaggio di pace e invita l'intera popolazione ad entrare a far parte di una Fratellanza Intergalattica, una sorta di consorzio di esseri senzienti. Dato che gli alieni sono gentili, concedono ai terrestri una decina d'anni per pensarci su. Ma se gli alieni sono gentili, lo scienziato è pazzo e paranoico, e sospettando una volontà di invasione da parte dei visitatori stellari decide di alterare sensibilmente il passato con la sua macchina del tempo, in modo da rendere meno appetibile il pianeta. L'agente 5 ricompone le distorsioni temporali e, in un finale degno di tale nome, riesce a salvare l'ambasciatore alieno da un attentato progettato e condotto dallo scienziato pazzo.

L'osso del paradosso

Nel più assoluto rispetto delle leggi della serialità, in questo The Journeyman Project II: Buried in Time l'eroico Gage Blackwood, Agente 5, cade in disgrazia e viene accusato a sua volta di paradosso temporale. Ma noi lo sappiamo che queste sono menzogne, che questa è la vendetta dello scienziato pazzo Gage, perciò, dopo la sua incriminazione (impeachment) indossa la sua macchina del tempo -che è una specie di scafandro da palombaro iper accessoriato- e va a far visita a se stesso nel passato per informarsi dei suoi guai futuri e del modo di tirarsene fuori. Tutto chiaro?

Un po' schizofrenica ma sicuramente affascinante l'idea di una macchina del tempo con cui andare nel passato a far visita a se stesso. ...Strano, ma ci fa venire in mente Tom Sawier, quello di Mark Twain, che scappato di casa e creduto morto nelle acque del Mississippi non riesce a resistere alla tentazione di assistere al proprio funerale.

Comunque sia, da qui in avanti iniziano le nuove avventure spazio temporali di Gage Blackwood che lo porteranno a visitare quattro epoche e quattro luoghi particolari di cui non si capisce bene il significato ai fini della trama del gioco, ma va bene ugualmente. Due di questi ambienti ci sono piaciuti particolarmente: il laboratorio di Leonardo Da Vinci e il centroamerica precolombiano, due siti che esaltano il raffinatissimo stile grafico adottato nella realizzazione di Buried in Time.

The Journeyman Project II: Buried in Time è una rigorosa evoluzione dell'adventure game: il software propone domande e il solutore cerca le risposte, in totale solitudine, con rarissima interazione con personaggi secondari e senza prove "fisiche" da sostenere, cioè senza quelle parti di gioco in cui è richiesta una vera abilità nell'uso del mouse-arma: naturalmente, in alcuni casi è utile non prendersela troppo comoda



Guardando prima l'immagine e poi la tuta, ci viene difficile credere come un ponte di corda possa reggere il peso dell'agente Cage. Di natura prudenti e poco inclini alla curiosità esploreremo altre stanze e lasceremo il tempietto al suo destino, qualunque esso sia

Dust

Produttore:
CyberFlix

Prezzo consigliato:
lire 85.000 + Iva

Buried in Time

Produttore:
Presto Studios

Prezzo consigliato:
lire 115.000 + Iva

I prodotti ci sono stati forniti da:
Mélange
tel. 02/3085699

perché il tempo per risolvere certi schemi è a volte limitato e quindi tiranno. E veniamo ora al neo, perché la perfezione è divina, non digitale.

L'intero gioco è contenuto in tre CD-ROM e l'installazione di prevede la copiatura di una cartella contenente una quindicina di mega di informazioni. Fin qui tutto bene. Si lancia il gioco, si risolve senza troppi problemi la fase preparatoria delle missioni e poi si entra nel vivo della vicenda. Qui il software ci chiede di inserire il disco 2, o anche il 3... Ci si gioca fino a che non si vedono i pixel danzare sullo schermo e poi si va a nanna, dopo aver salvato il tutto. La sera successiva (perché noi giochiamo di sera e fino a notte fonda) inseriamo il CD 2 o 3, quello su cui ci stavamo macerando, e lanciamo il gioco dall'hard disk, con l'unico risultato di veder comparire una finestra di dialogo che ci chiede, gentilmente, di inserire nel lettore il CD 1 a verifica dell'avvenuto acquisto del gioco. Sono queste le cose che danno gioia nella vita: buttare via il proprio tempo confrontandosi con gli squallidi tentativi di sconfiggere la pirateria informatica di chi non sa che esistono i masterizzatori, per cui è inutile rompere le scatole ad onesti giocatori che si sono acquistati un CD, caro come il fuoco, per passarsi qualche ora con un rompicapo, non con le furbate paranoiche di un rompiballe digitale.

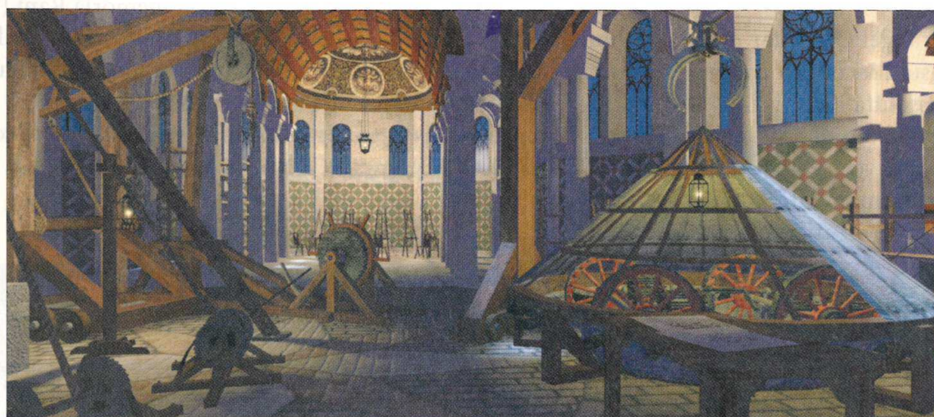
L'arte dell'attesa

Il fatto è che noi che abbiamo scelto di dividere la nostra esistenza con un computer siamo talmente fiduciosi nel progresso tecnologico da immaginarci sempre meno tempi morti nell'utilizzo della nostre macchine. Ma ci illudiamo. Strano, ma il nostro è un ragionamento che va esattamente all'opposto di quello dei grandi della letteratura fantascientifica del passato. Noi immaginiamo macchine sempre più semplici, sempre più piccole, dall'utilizzo sempre più intuitivo; loro no, esattamente al contrario. Ci viene alla mente, ad esempio, P.K. Dick, autore geniale in grado di prevedere ambienti sociali simili a quelli che poi realmente si sono sviluppati ma, al contempo, così affascinato dalle scoperte tecnologiche del suo tempo da considerarle come definitive, finali.

Un esempio di questa dicotomia lo abbiamo paragonando due sue pietre miliari: in Labirinto di morte tutto il genere umano, mai affrancato dalla crisi finanziaria, prega la Divinità per ottenere un posto di lavoro migliore. Quanta attualità in quel romanzo. Al contrario, in *Vulcano III* Dick immagina computer grandi come montagne, autocoscienti e autofertilizzanti, che si autoprogrammano all'antica, perforando schede di cartone. E invece oggi ci sono removibili grandi come una carta di credito e i CD.

Ciò non toglie che P.K. Dick sia tutt'ora uno dei massimi scrittori di fantascienza. Le cose più incredibili le ha scritte durante gli anni sessanta, quando se la passava malamente, sia perché era povero in canna (la gloria e il successo economico degli scrittori bravi sono quasi sempre postume), sia perché era passato dalla sperimentazione dell'acido lisergico ad una schietta e drammatica tossicomania, cosa che però ha garantito ai suoi lettori alcune tra le più belle pagine di letteratura psichedelica. A proposito di psicadelia!... abbiamo un viaggio in sospeso.

Alla prossima. ■



Che Leonardo abbia potuto concepire la Gioconda in un siffatto laboratorio ci sembra alquanto improbabile. Ancor più strano che una fanciulla graziosa ed avvenente quanto la Monnalisa si sia messa in posa in un localaccio tanto lugubre. Forse che il Vincitore aveva anche uno studio pied-à-terre sulle colline vicine all'Arno?

Quando si sedette al tavolo, ne accarezzò il verde panno, studiò l'alternarsi di colori e numeri, vivendo le emozioni dei perdenti e dei vincenti; comprese che non se ne sarebbe mai e poi mai separato...



La macchina

di Luca Romoli

Signora dei giochi, protagonista indiscussa del Natale dell'anno appena trascorso, preceduta da un'efficace salva di tam tam, è arrivata sui nostri tavoli una PlayStation Sony. Vorremmo in questa occasione, ed è opportuno precisarlo, analizzarne non i giochi, non le funzioni propedeutiche ed educative, ma le pure e semplici caratteristiche tecniche: i numeri, insomma, che stanno alla base della macchina.



Un ciddì per amico

Componente essenziale della PlayStation è il lettore di CD-ROM con meccanica doppia velocità, capace quindi di un transfer-rate di 300 Kb/sec e compatibile con gli standard audio, ISO 9660 e CD XA. Come già avvenne per 3DO, Atari Jaguar e Sega Saturn, anche Sony, in cerca di una valida soluzione alle cartucce, è migrata ai dischetti iridati. Un CD, vogliamo ricordarlo, può contenere fino a 650 Mb ed è, a parità di contenuti, di gran lunga più economico di qualsivoglia soluzione hardware. Nessuna componentistica, infatti, è richiesta, solo un supporto riflettente e un guscio di policarbonato. Certo, una cartuccia, basandosi su di un'architettura ROM/RAM, ha





dei giochi

tempi di attesa per il caricamento vicini allo zero e tempi di accesso computabili in nanosecondi; ma lo scotto da pagare è alto, troppo alto perché le grandi case investano ancora in questa tecnologia.

Dicevamo, prima della divagazione: cuore del sistema l'unità CD che legge sia i CD ISO 9660, utilizzati per i giochi, sia CD Audio, sia CD interattivi (il controller può leggere contemporaneamente fino a otto tracce audio/data).

Ben 3 differenti chip si occupano della gestione del suono stereofonico a 16 bit per 44,1 KHz. Un processore DSP, suscettibile di differenti equalizzazioni ambientali ed effetti digitali quali envelope, looping e riverbero si occupa della gestione diretta dell'audio digitale letto dai CD; un secondo processore sonoro ADPCM gestisce fino a 24 canali simultanei. A questi due chip si deve, infine, aggiungere un buffer di memoria di 512 Kb che consente il precaricamento di strumenti precampionati e la loro esecuzione attraverso notazioni MIDI.

Un motore sovralimentato

Sebbene notevole, la gestione audio della PlayStation è poca cosa a confronto delle sue capacità grafiche.

Il sistema viene pilotato da una CPU RISC R3000 a 33 MHz da 30 milioni di operazioni al secondo che include una cache istruzioni da 4 Kb e una dati da 1 kilobyte. Un bus interno da 132 Mb/sec trasferisce i dati al Geometry Transfer Engine (GTE) che si occupa della manipolazione in tempo reale dei poligoni e a un decodificatore/decompressore video proprietario Sony, destinato alla gestione dei dati motion JPEG. Ai tre silici sopra elencati: CPU, GTE, GPU si debbono poi aggiungere 2 Mb di DRAM, utilizzati dal sistema operativo e dai giochi, e



1 Mb di video RAM. Le risoluzioni video della PlayStation vanno da 256 x 480 punti a 640 x 480, con o senza interlacciamento, per una profondità di 24 bit (16,7 milioni di colori) senza l'uso del texture mapping e di 15 bit (32.768 colori) con il texture mapping appli-

cato ai poligoni. Tutto questo si traduce nella capacità della PlayStation di disegnare fino a 500.000 poligoni al secondo, garantendo così una fluidità di animazione senza pari e un effetto immersivo nei giochi a visione soggettiva indescrivibile (vedi tabella). Anche la gestione della grafica bidimensionale è stupefacente: ben 240.000 sprite da 256 x 256 punti possono essere gestiti contemporaneamente. Ogni sprite può essere oggetto di rotazione, ridimensionamento, warping, effetto trasparenza, fading e scrolling orizzontale e verticale.

Le risorse grafiche della PlayStation

Risoluzioni

Modo	Risoluzione	Note
0	256 x 480	
1	320 x 480	
2	384 x 480	non interlacciato
3	512 x 480	
4	640 x 480	
5	256 x 480	
6	320 x 480	
7	384 x 480	interlacciato
8	512 x 480	
9	640 x 480	

Profondità

Modo	Colori*
4	16
8	256
15	32.768
24	16.777.216

* in Texture mapping sono disponibili solo tre modalità: 4 bit Clut (16 colori); 8 bit Clut (256 colori); 15 bit direct (32.768 colori)

Poligoni

Modalità	numero poligoni 3D
Massima teorica	500.000
Senza texture mapping	360.000
In texture mapping	180.000

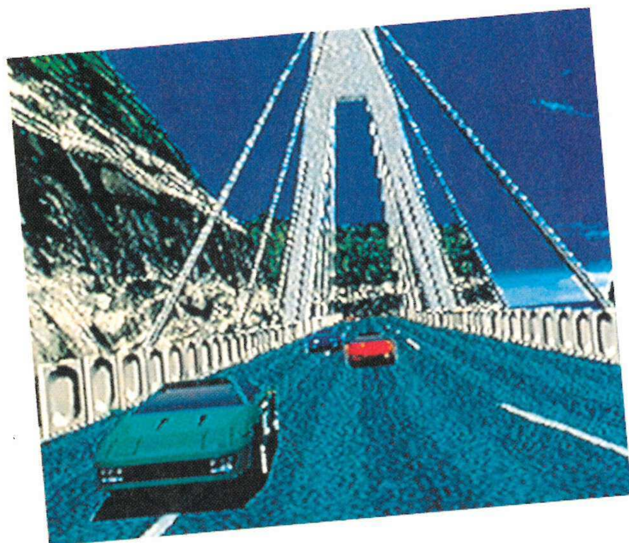
Periferiche e controlli

La PlayStation può essere collegata indifferentemente a televisori, monitor, videoregistratori o schede video dotate di presa scart o video in. Con un cavo opzionale la consolle può eventualmente venir collegata a una presa RFU (antenna), ma la perdità di qualità ci impone di sconsigliare tale collegamento. Una presa seriale, posta sul retro di fianco ai connettori audio/video permette l'interfacciamento di due PlayStation tra di loro, consentendo così a due persone di giocare insieme in contrapposizione o in collaborazione nel medesimo ambiente di gioco, utilizzando ciascuno una consolle e uno schermo. Sul lato opposto troviamo invece gli alloggiamenti per le RAM card, schede simili alle PCMCIA che consentono di registrare le partite in corso per riprenderle in un secondo tempo e i controller di gioco. Quattro dispositivi possono essere collegati alla PlayStation: un controller fornito di 4 tasti direzionali e otto tasti funzione, un mouse (utile per adventure e puzzle game), un Pad ASCII fornito di pulsanti speciali per fuoco automatico, "fuoco turbo" e per rallentare l'azione del gioco, uno stick, infine, simile ai controlli che troviamo montati nei case dei videogiochi da bar.

Genesi e sviluppo

I progetti relativi alla nuova creatura Sony nacquero attorno al 1988; ma non vennero messi "su carta" fino ai primi mesi del 1990 quando si formò ufficialmente il developing team. Il sistema di sviluppo era basato su elettronica Pc compatibile. A una motherboard con CPU 486 compatibile e hard disk erano state aggiunte tre schede e un emulatore di CD-ROM. Delle tre schede Isa, la prima conteneva l'elettronica di base: CPU, GPU, VRAM e DRAM, nonché un'uscita RGB composita, una seconda il controllo I/O per il CD-ROM, il sistema di interfacciamento al PC, le ROM che gestiscono il processo d'avvio della macchina e una presa cui collegare il joypad. Una terza e ultima scheda conteneva quindi l'emulatore di CD-ROM. Dovette passare molto tempo, oltre 4 anni, prima che un'unità per la lettura di CD facesse la sua comparsa all'interno dei primi sistemi. Nel frattempo alcuni giochi erano già stati sviluppati e società quali la Namco (Ndr: produttrice di Ridge Racer) aspettavano con ansia il lettore per poter finalizzare i propri prodotti. Gli sviluppatori, infatti, si trovavano costretti a utilizzare come supporto un comune hard disk, interfacciato alla scheda di emulazione che riduceva il transfer rate del disco ai 300 kb/sec di un comune CD-ROM.

Il linguaggio scelto per la programmazione dei giochi è, manco a dirlo, un mix di C e assembler, facente capo a un assemblatore Psy-Q utilizzato per ottimizzare e uniformare due differenti codici in un'unico codice macchina. Il risultato viene poi linka-



to alle librerie residenti nella PlayStation e trasformato quindi in file eseguibile. Una volta superata la fase di debugging, il software viene criptato per prevenire copie abusive e quindi masterizzato su di un golden CD. Tutte le fasi precedenti la masterizzazione vengono eseguite direttamente su hard disk, supporto che, essendo riscrivibile, consente infinite correzioni e modifiche.

Troppo seri...

Vi abbiamo detto il cosa, non il come. Troverete in queste pagine una breve descrizione e introduzione ai principali giochi prodotti per PlayStation. Come direbbero gli americani: enjoy!

I giochi di maggior fortuna (come Twisted Metal, Toshinden, Mortal Kombat e Tekken), hanno un denominatore comune: l'ultra violenza. In Twisted Metal, gioco atipico del quartetto, lo scenario è quello di un inquietante futuro californiano, anno 2020, in cui il pedone è divenuto specie rara e l'unico divertimento rimasto, oltre al bere una birra ghiacciata guardando la finale NBA, è quello di scorrazzare liberi per le strade ammazzando, sfasciando a destra e manca. In Toshinden, Mortal Kombat e Tekken invece ci vediamo gettati in un'arena, esperti di arti marziali e raffinate crudeltà, quali estirpare con un solo gesto la colonna vertebrale dell'avversario, intenti a combattere per la vita o una borsa milionaria.

Altri giochi di buon successo sono quelli di simulazione: ne è un esempio Ridge Racer, simulazione di campionato Indy 500, WipeOut o Demolition Derby, gioco in cui ancora una volta la violenza entra in scena. Quali piloti di una demolition car lo scopo è quello di distruggere per sopravvivere: acciaccare tutte le auto avversarie e finire la corsa con il motore ancora funzionante.

Altra pasta, invece, quella di giochi quali 3D Lemmings o DiscWorld, rispettivamente puzzle/arcade e adventure. Giochi forse più apprezzabili, dal punto di vista "umano", ma sicuramente di minor impatto e coinvolgimento. Le immagini, di cui queste pagine sono ricche, speriamo possano rendere onore e merito a una macchina nata per giocare "quando il gioco si fa duro". Dopo lunghe notti passate a sparare, tirare calci e salvare Lemmings, possiamo assicurarvi, giusto per concludere, che la PlayStation è una vera dura! ■

moltimedia

Un CD-ROM dedicato a Leonardo da Vinci visto come inventore e precursore delle tecnologie moderne

Opere di genio

di Mara Gualdoni

Insegnante e storica dell'arte, Mara Gualdoni ha trovato nel computer, e nella tecnologia multimediale, un potente e stimolante alleato

Leonardo, the Inventor

Produttore:
IntelliQuest

Distributore:
Microbusiness Italiana
tel. 02/22478033

Prezzo:
lire 80.000 + Iva

La grande personalità di Leonardo da Vinci entusiasma anche i produttori di CD-ROM di edutainment; oltre a giochi, mostre per celebrare l'acquisto del codice Hammer da parte di Bill Gates, è la volta di Future Vision Multimedia, che ha prodotto *Leonardo, the Inventor*. Questo CD si sofferma soprattutto sulle invenzioni leonardesche, cioè quei progetti di macchine che segnavano come corollario il percorso di studi dell'artista, verificando le sue intuizioni. Se ho capito come e perché volano gli uccelli, ad esempio, sembra pensare Leonardo, posso ricreare lo stesso schema, meccanico e fisico, con il quale far volare l'uomo... Ecco da dove nascono le macchine ingegnose che nei musei della scienza e della tecnica occupano giustamente il loro spazio.

Per non dimenticare che le invenzioni sono collegate ad un percorso di vita, il CD si apre dando la possibilità all'utente di partire da punti differenti. Sopra uno sfondo sul quale campeggia la bellissima figura maschile di Leonardo, quella celeberrima con le braccia aperte per dimostrare le sue relazioni proporzionali con il cerchio (ma dotata di una vistosa foglia di fico, che nell'originale leonardesco non c'è!) compaiono i seguenti bottoni: Introduction, Inventions, Biography, Time Line, Works, Bibliography (**figura 1**).

Cominciamo dall'inizio, saltando però l'introduzione che è una breve celebrazione del genio di Leonardo e dell'opera. Il raggruppamento più interessante di materiale si ha alla voce Inventions. Cliccato questo bottone, si possono scegliere gli ambiti in cui si possono dividere le invenzioni; Flight, Water, Music, Civil Engineering, Warfare. In ognuna di queste selezioni si raccolgono quattro o cinque macchine e congegni. Scelto quello che si desidera, nella sua schermata appare un disegno dal codice che la contiene, con un commento di illustrazione in sottofondo, e qualche nuovo bottone (**figura 2**). Cliccando su di essi si possono ottenere o la frase di Leonardo contenuta nel codice, che, in inglese riporta la descrizione dell'opera, oppure un breve filmato che mostra quale applicazione abbiano quelle invenzioni oggi (si va dal salvagente, ai carrelli di atterraggio degli aerei, al paracadute, ecc.); infine, curiosità molto americana, si può vedere l'invenzione in tre dimensioni, grazie ad un'immagine che dà quest'effetto, grazie ad un paio di occhiali contenuti nella confezione.

Una volta percorse le invenzioni, si può tornare al menu

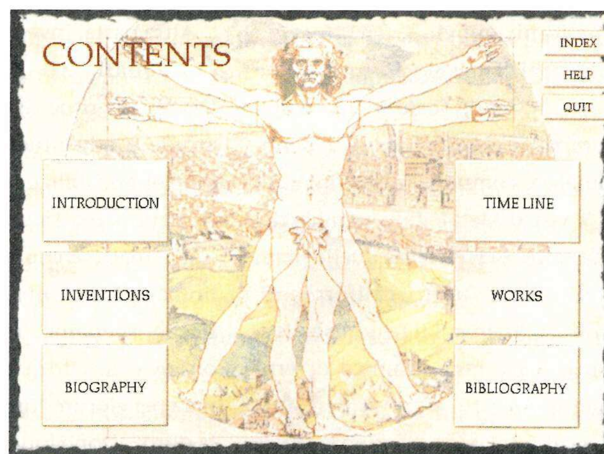


Figura 1. I creatori di *Leonardo, the Inventor* hanno pensato bene di coprire, nella immagine di apertura, le pudenda del genio del Rinascimento

principale e riprendere l'analisi dei file, passando per esempio alla biografia, che consiste in svariate pagine che si susseguono una dopo l'altra, con qualche riproduzione dei dipinti; qui e là, quando si cita un'invenzione, la parola/bottone permette di visualizzarla.

Time Line, invece, propone un confronto tra le date importanti della vita dell'artista e quelle che riguardano i principali fatti della storia contemporanea, mentre Works altro non è che un elenco dei dipinti, vicino ai quali si presenta qualche riproduzione; una bibliografia conclude l'opera. Nel CD ci sono inoltre tre giochi collegati al contenuto dell'opera.

Leonardo, the Inventor è nel complesso un'opera che introduce alla grande produzione di questo genio, anche se l'ipertesto non sviluppa affatto le potenzialità che un mezzo simile possiede. Non si naviga mai, si passa da un capitolo all'altro senza possibilità di percorsi trasversali e, finiti gli approfondimenti, si torna all'inizio. Anche per la quantità e la qualità delle notizie si poteva fare di più. Può essere interessante, invece, la possibilità di visualizzare, anche dinamicamente, le invenzioni del nostro. Certo, se la mente di Leonardo era flessibile e genialmente trascorrente da un universo di saperi ad un altro, quest'opera tende invece ad inquadrarlo, limitandone la portata. Come inizio non c'è male, ma la grande magia sta altrove. ■

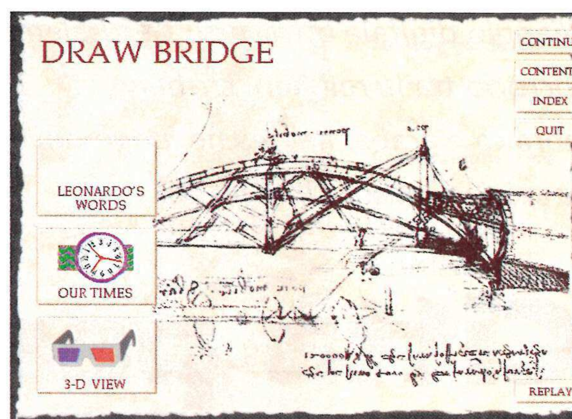


Figura 2. La schermata che guida all'esplorazione di una delle invenzioni illustrate nel CD

Viaggio digitale attraverso Gerusalemme, incrocio tra le religioni cristiana, ebraica e araba. Ma anche luogo dove la storia si misura in millenni

Città per tre

di Mara Gualdoni

Insegnante di storia dell'arte e scrittrice, collabora con Applicando recensendo prodotti multimediali

Pathways through Jerusalem

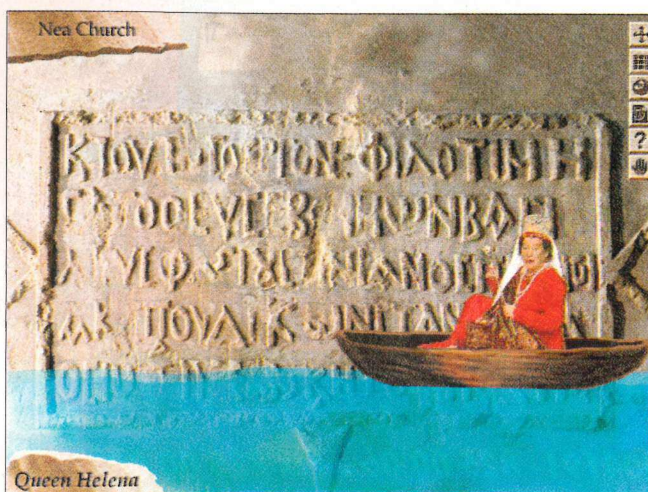
Produttore:
SoftKey

Distributore:
Microbusiness Italiana
tel. 02/22478033

Prezzo:
lire 156.000 Iva inclusa

Gerusalemme è uno di quei luoghi in cui la storia si è stratificata, intrecciandosi nel corso dei secoli; in più nello stesso periodo ha posseduto un diverso significato religioso per le collettività araba, ebraica e cristiana. Scomporre questo nodo, questo viluppo di significati, religioni e storia, dandogli una scansione schematica, organizzata in argomenti successivi, come si farebbe in un libro, vorrebbe dire perdere l'identità di questo groviglio, base delle culture occidentali e mediorientali, vero ombelico di parte del mondo. Un ipertesto con soluzioni multimediali, invece, toglie di mezzo questo impedimento; permette la convivenza di diversi punti di vista e di differenti interpretazioni dello stesso monumento, suggerendone così la specifica identità. *Pathways through Jerusalem*, doppio CD multipiattaforma, prodotto da Future Vision in inglese, ne è la dimostrazione.

Si tratta di un'opera introduttiva ai monumenti di Gerusalemme, è concepito come un viaggio turistico e storico ricchissimo di notizie, anche se non intende approfondire né le contraddizioni, né la storia recente di questa città carico di tradizione e di tensioni. Il taglio non è comunque cattedratico e solenne anzi, vi sono spunti per caratterizzare i protagonisti in forma di pantomima. Ad esempio, l'imperatore Costantino appare come un figlio imbelle, succube di una madre-virago, mentre le scene contengono delle animazioni molto sdrammatizzanti.



La regina Elena, madre di Costantino, è presentata come una virago

Tre strade diverse

Tre sono le possibilità di accesso alle notizie contenute nell'ipertesto; Pathways through Jerusalem, Guides e Main Map, anche se, naturalmente, all'interno di ognuno dei percorsi si arriverà agli altri senza soluzione di continuità. Pathways presenta una serie di immagini che illustrano i più importanti luoghi di Gerusalemme. Cliccando su ognuna di esse si entra immediatamente nel vivo della questione. Appare infatti il monumento a tutto schermo al quale si affiancano, sulla sinistra, una serie di bottoni di approfondimento, ascoltabili grazie a una voce fuori campo. Questi approfondimenti possono riguardare tutte quelle fonti scritte bibliche, coraniche o più recenti, che hanno qualche relazione con la storia del monumento (Source), oppure possono essere brevi film, magari con riferimenti alla storia moderna (Film); in altri casi si possono ascoltare e vedere in forma scritta sullo schermo le antiche leggende (Legend), le scoperte archeologiche (Discovery). Time Morph, infine, è un bottone con il quale si può passare ad una presentazione dello stesso monumento, condotta da un'altra guida. Le guide che ci accompagnano alla scoperta di Gerusalemme sono il perno dell'ipertesto. Una delle tre opzioni



Le nove guide che possono farvi da cicerone a Gerusalemme. I tre più giovani sono uno per ogni religione: politicamente corretto

le vede subito protagoniste. Se si sceglie Guides, infatti, coompariranno nove volti di accompagnatori, ognuno attento a presentare parte della città secondo la sua visione. Il primo è naturalmente Davide, che illustra la Gerusalemme più antica, quella che va dal 967 a.C. circa, al 586 a.C. Successivamente si ha come guida Erode, che illustra la città durante l'impero romano. Segue Elena, la madre dell'Imperatore Costantino, al quale si deve il riconoscimento della religione crisitiana. Il testimone passa poi a Dirk, che ha il compito di illustrare la Gersulamme delle crociate. Dopo di lui, tocca al sultano Solimano illustrare la Gerusalemme mussulmana, che attraverso numerose dinastie è giunta fino al 1917. Altre tre guide, con l'aspetto di giovani contemporanei, hanno il compito di proporre la città presentandone le caratteristiche monumentali dal punto di vista della fede ebraica, mussulmana e cristiana. La nona guida, infine propone un giro turistico, svincolato dalle premesse storiche o religiose degli altri.

Abbiamo scritto che Gerusalemme è una città di intrecci storici e di sovrapposizioni religiose, per cui ogni monumento può essere presentato da più guide con punti di vista diversi, possedendo esso sia un significato storico che uno (o più) di tipo religioso. La terza opzione è pensata in questo senso. City Map parte da una mappa aerea della città; cliccando su di essa si visualizza la divisione di Gerusalemme in quartieri. Di ingrandimento in ingrandimento (o tramite l'indice scritto di fianco), si può ascoltare la presentazione di ognuno dei principali monumenti, presentato in senso strettamente storico. Se compare una piccola icona animata, cliccandovi si può essere accompagnati all'interno dell'edificio. Sullo schermo in basso appaiono le icone di alcune delle nove guide, alle quali ci si può rivolgere per avere il loro particolare punto di vista sullo stesso monumento.

Questi sono i tre principali punti di vista all'interno dei quali ci si può muovere alla scoperta di questo fastoso, enorme cumulo di storia, civiltà, religioni, veramente la culla di tre tra le più grandi civiltà del pianeta. Ma non è finita; sempre, in qualsiasi punto ci si trovi, sulla destra in alto dello schermo, oltre ai consueti bottoni (Aiuto, Uscita, Ritorno alle pagine precedenti) il CD mette a disposizione un database con oltre 200 entrate che consentono di raggiungere notizie iportanti ed esaustive su siti archeologici, eventi significativi, terminologia religiosa, luoghi importanti, notizie storiche.

Infine, è disponibile una Timeline che visualizza i principali avvenimenti storici collocati lungo i tremila anni di storia di Gerusalemme. Ognuno può essere ulteriormente approfondito. Gli ultimi fatti considerati sono quelli riguardanti gli accordi del 1995. ■

moltimedia

Learn the art of magic: *un CD-ROM corredato di accessori per stupire con la magia*

Illusioni da scrivania

di Nadia Ponci

Insegnante folgorata da Macintosh, è tra i pionieri dell'utilizzo del computer nella scuola

Learn the art of magic

Per informazioni:
Brøderbund Software
tel. 001/415-3824400

Prezzo:
29,95 dollari



Il simpatico mago Jay Alexander ci spiega un trucco con la corda in *Learn the art of magic*

Aprendo la scatola di *Learn the art of magic*, programma prodotto da Brøderbund, si ha la piacevole sorpresa di trovare per la prima volta, oltre al CD-ROM, tutta una gamma di oggetti complementari indispensabili per sperimentare e impossessarsi dei trucchi fondamentali dell'arte dei prestigiatori. È la nuova generazione dei giochi tipo Il piccolo mago piuttosto che Il piccolo chimico (a questo punto potrebbe essere verosimile che qualche casa abbia anche quest'ultimo gioco in programmazione): al vecchio manuale d'istruzione è stato ora sostituito il CD-ROM che fornisce tutti i suggerimenti indispensabili per compiere le magie.
L'etichetta posta sulla scatola indica che il gioco è adeguato per bambini fra gli 8 e i 12 anni: possiamo assicurare che non c'è alcun limite d'età, infatti anche le persone meno giovani potrebbero facilmente appassionarsi a questo divertimento. Del resto, riuscire a far sparire qualcosa o qualcuno sarebbe bello anche da maggiorenni. Inoltre, proprio per il particolare argomento trattato, il CD può essere utilizzato da più persone contemporaneamente, approntando così una sorta di divertente scuola di magia. Il titolo è proposto solo in lingua inglese e ciò si presenta, soprattutto in alcuni passaggi, come un notevole limite.

Jay Alexander, mago scanzonato al di fuori dei canoni, inarrestabile trascinatore di popoli capace di ammaliare anche i più distratti e renitenti, ci accompagna attraverso i segreti dei giochi di prestigio, coadiuvato da un giovanissimo collaboratore. Su uno sfondo di manifesti d'epoca, tra le grida che annunciano alla cittadinanza lo spettacolo, il vociare della gente, lo scintillio delle stelle e il suono degli organetti, si apre la prima videata che presenta i cinque differenti moduli in cui si suddivide il CD.

I punti cardine sono Il giuramento, Trucchi magici, I più famosi prestigiatori, Il gergo dei maghi e Box office. Questi a loro volta si articolano in più parti e sezioni.

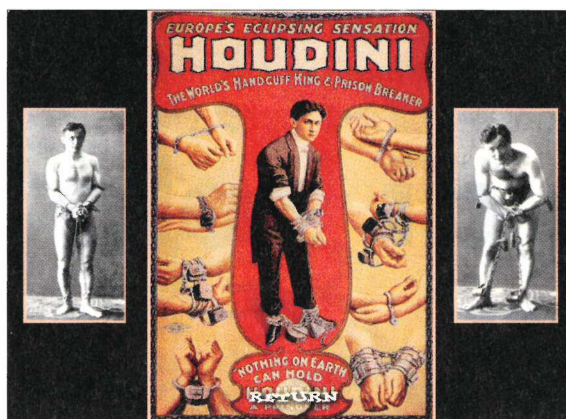
Trucchi filmati

I trucchi presentati dall'effervescente mago sono in tutto 26. Gli autori si sono avvalsi dell'uso di movie QuickTime altamente definiti per le dimostrazioni delle magie, mentre nelle videate che presentano le illusioni appaiono affiancati, chiusi da un sipario, due palcoscenici sotto ad ognuno dei quali c'è un bottone: al primo bottone corrisponde la dicitura Osserva, al secondo Impara. Al nostro clic il tendaggio si schiude, dando il via nel primo caso alla magia e nel secondo alla spiegazione precisa e dettagliata del trucco.

I movie QuickTime sono realizzati in modo disinvolto, con l'impiego di effetti speciali, ironiche distorsioni delle immagini, fumetti e sovrapposizione di scritte più o meno divertenti. I giochi di prestigio sono realizzati, oltre che con gli strumenti in dotazione al pacchetto, anche con monete, corde, dadi, ditali e altro. Questa parte è quella che meno risente del fatto che il programma sia in lingua inglese: infatti i giochi e le relative spiegazioni si intuiscono e comprendono senza alcuna difficoltà.

Dopo essere diventati degli abili prestigiatori, ad arricchimento della nostra cultura circa l'arte del far apparire come reali illusioni ottiche ci viene offerta la possibilità di conoscere i nomi

e le peculiarità dei più famosi protagonisti dei tempi passati: da Houdini a Chung Ling Soo, da Malini a Herrmann... Dopo aver scelto un mago è possibile, cliccando sullo schermo, andare alla ricerca dei movie nei quali si esibisce Alexander, mostrando alcune illusioni o altre peculiarità dei prestigiatori selezionati. La sezione Il gergo dei maghi è quella forse più ostica, perché i movie QuickTime mostrano Alexander che insegna il linguaggio tipico del settore, accompagnandolo con il movimento appropriato delle mani studiato per ingannare e affascinare il pubblico.



Nella sezione dedicata ai più famosi prestigiatori del passato, molto spazio è dedicato al grande Houdini, famoso per le sue immersioni in catene

L'ultima sezione, Box Office, è il coronamento per poter concertare, una volta diventati esperti illusionisti, uno spettacolo in perfetto stile. Infatti si possono personalizzare e stampare i biglietti d'ingresso, le locandine che pubblicizzano la manifestazione e i diplomi, firmati da Alexander, che certificano l'ingresso ufficiale nel fantastico universo della magia. ■

moltimedia

Oltre l'interfaccia grafica. Passare da spettatori a utenti evoluti con gli strumenti per capire Internet e poterla sfruttare

Non di solo Www

di Lorenzo De Carli
ldecarli@cimsi.cim.ch

Homo radiophonicus, vive e lavora in Svizzera in compagnia del suo 540 da collezione, da cui mai si separerebbe

Paul Gilster aveva già scritto un eccellente manuale intitolato *Internet: strumenti di ricerca*. Quel libro, di un paio di anni fa - quando Internet era molto diversa da oggi- illustrava il funzionamento di strumenti come Archie, Gopher, Veronica, lasciando in appendice quello che da lì a poco si sarebbe imposto come tratto caratterizzante di Internet: la navigazione ipertestuale. Allora erano pochi a possedere il collegamento con interfaccia grafica senza il quale né Mosaic, né Netscape possono funzionare, e chi navigava in Internet lo faceva con un collegamento in emulazione di terminale dall'università, oppure da casa collegandosi al computer del posto di lavoro. È certo che se si fosse continuato a navigare in Internet in quel modo, con i comandi di Unix e senza vedere sullo schermo se non linee di caratteri, la rete non avrebbe la popolarità attuale.

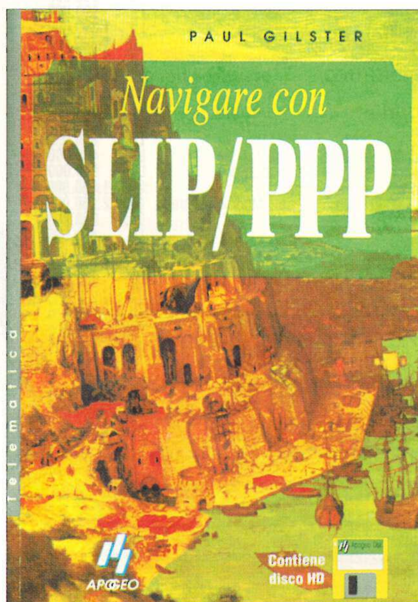
La rivoluzione grafica

Paul Gilster prende atto di questa rivoluzione e illustra, assieme alla natura del tipo di connessione a interfaccia grafica, i programmi che ora permettono di ricercare e di muoversi. Gilster non si fa ammaliare dalla facilità con cui è possibile acquisire informazioni da Internet: quasi ad ogni pagina ricorda come nulla sia poi davvero cambiato rispetto a ieri, poiché i programmi d'interfaccia grafica altro non fanno che assegnare (nascondendoli all'utente) quei comandi Unix che solo due anni fa si dovevano apprendere col sudore.

Il libro, scritto per utenti Macintosh e per utenti Windows, ha undici capitoli. Nel primo Gilster illustra i fondamenti della connessione a Internet: emulazione di terminale, tramite un servizio in linea commerciale e connessione diretta. Successivamente (cap. 2), dopo aver sviscerato i problemi dei modem, spiega le caratteristiche di una connessione SLIP/PPP (Serial Line Internet Protocol/Point-to-Point Protocol), descrivendo poi i particolari (cap. 3) della connessione SLIP/PPP con Windows, e poi (cap. 4) con Macintosh. È in quest'ultimo capitolo che il lettore apprende con dovizia di particolari come configurare gli elementi del pannello di controllo denominati MacTCP (Trasmission Control Protocol) e ConfigPPP (Point-to-Point Protocol) croce e delizia di tutti i neofiti.

Il quinto capitolo è dedicato al trasferimento di file con FTP (File Transfer Protocol) e, come tutti i successivi capitoli, è partito in due: dapprima considera le applicazioni create per Windows, quindi quelle per Macintosh. Il successivo capitolo tratta la posta elettronica; il settimo l'accesso a sistemi remoti con Telnet; l'ottavo i programmi di ricerca WAIS (Wide Area Information Server); il nono Gopher; il decimo i Newsgroup, mentre l'undicesimo capitolo e ultimo è dedicato alla navigazione del WWW (World Wide Web).

Come il precedente libro, anche questo è di una chiarezza esemplare. Sobrio e completo, ha il pregio di essere scritto da chi usa Internet non al posto della TV ma come strumento di ricerca. Ancora una volta Gilster pone in secondo piano il WWW, preferendo indicare strumenti di ricerca che ci rendono meno spettatori e più utenti attivi, anche se agevolati dall'interfaccia grafica. ■



Navigare con Slip/PPP

Autore:
Paul Gilster

Editore:
Apogeo
Milano 1995

Prezzo:
lire 53.000
(con floppy HD)



Adobe System
C. Dir. Colleoni - Pal. Taurus
v.le Colleoni, 5
20041 Agrate B.za (Mi)
tel. 039/655021
fax 039/655050

Apogeo
via Voghera, 11/A
20144 Milano
tel. 02/89404722
fax 02/89404595

Apple Computer
via Milano, 150
20093 Cologno M.se (Mi)
tel. 02/273261
fax 02/27326555



Brøderbund
17 Paul Drive
94903 San Rafael, CA - Usa
tel. 001/415-4923200
fax 001/415-4998661

Corel
1600 Carling Ave.
Ottawa, Ontario K1Z 8R7 - Canada
tel. 001/613-7288200
fax 001/613-7618049

I

Image
via San Giovanni, 42
29100 Piacenza
tel. 0523/334994
fax 0523/338229



MacPoint
v.le Certosa, 182
20156 Milano
tel. 02/38002943
fax 02/38004247

Maris Multimedia
Freepost, TK 1393
Hounslow, Middlesex TW4 5BR - GB
tel. 0044/171-4881566
fax 0044/171-7020534
Www: http://www.maris.com/maris/

Mélange
v.le Espinasse, 73
20156 Milano
tel. 02/3085699
fax 02/3085799

Microbusiness italiana
via Carducci, 125 Ed. 21
20099 Sesto San Giovanni (Mi)
tel. 02/22478033
fax 02/22478070

Midi Music
c.so E. De Nicola, 8
10128 Torino
tel. 011/3185602
fax 011/3186959

Modo
via Masaccio, 17
42100 Reggio Emilia
tel. 0522/504111
fax 0522/504222



Q-Soft
via Mezzaluna, 18
40056 Crespellano (Bo)
tel. 051/962372
fax 051/962036

Quark
1800 Grant Street
Denver, CO 80203 - Usa
tel. 001/303-8948888
fax 001/303-8943399



Sony Italia
via G. Galilei, 40
20092 Cinisello B. (Mi)
tel. 02/618381
fax 02/66016464

Turnover
via G. Fiorelli, 7
80121 Napoli
tel. 081/7647114
fax 081/7647118



Xcite
1011 1st Street SW, Suite 508
Calgary, Alberta T2R 1J2 - Canada
tel. 001/403-2645850
fax 001/403-2640873

Tutti gli indirizzi pubblicati si riferiscono alle società di cui abbiamo parlato in questo numero

INDICE INSERZIONISTI



Per informazioni, suggerimenti, problemi invia un E-mail a info@jce.it, oppure telefona allo 02/66025.1

FUORI DI TESTO

TUTTO QUELLO CHE NON AVRESTE MAI VOLUTO SAPERE MA CHE VI DICIAMO LO STESSO

COLOPHON

Applicando viene progettata e realizzata interamente in forma digitale.

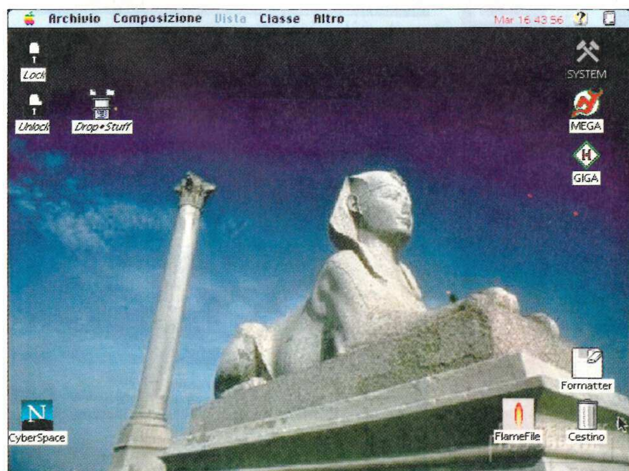
In redazione vengono utilizzati degli LC 475 per la stesura e la correzione degli articoli, dei Power Macintosh per l'impaginazione e il fotoritocco. Un altro Power Mac serve a placare, di tanto in tanto, le nostre crisi di smanetteria. La raccolta degli articoli avviene quasi interamente tramite Internet (che ci è fornita da VideoOnLine): un server Apple provvede a distribuire il servizio tra le varie redazioni. Le pagine Web del nostro Gruppo Editoriale (http://www.jce.it) sono gestite da un Aws 9150. Tutto il materiale in lavorazione viene archiviato su un Apple Workgroup Server 9150. Per la gestione della rete vengono utilizzati 2 hub con bridge NCR ed un gateway Cayman. Per la posta elettronica e gli appuntamenti Eudora, Claris Emailer, 4th Dimension ed Easy Time.

I fotocolor vengono scansiti da uno scanner Itek 300i ed archiviati in un OPI ColourGate. Per la stampa delle bozze vengono utilizzate due Apple LaserWriter II NTX. Le pellicole sono stampate con due fotounità Linotronic 300 e 330 e una fotounità Agfa SelectSet Avantra 20, collegate a un PowerMac 8100/110, un Quadra 900 e un Mac Fx.



SCRIVANIE IMPOSSIBILI

Inviate le vostre "scrivanie impossibili" su Internet a: sarcina@jce.it



Il Mac di Frank M. Ilariucci è stato evidentemente colpito dal virus di Tutankamon, gettato nelle reti mondiali da un gruppo di integralisti egizi che lotta per convincere il governo a ricominciare a costruire le piramidi. Il virus prima si manifesta trasformando il mouse in un serpente a sonagli che canta *Rattlesnake shake*. Poi fa comparire a video una sfinge loquace, specie che si credeva estinta. Il brutto non è tanto che parla, quanto che dice un sacco di stupidaggini. Poi le scrive su Fuori di Testo di *Applicando*... Ebbene si, questo virus colpisce in maniera molto semplice: basta guardare questa schermata e il virus si impossesserà di voi e di ogni computer che accenderete. Come colpo di grazia si viene trasformati in mummie, avvolte non da bende ma da rotoli di carta igienica.

TUTTI PRESIDENTI

Tra tanto parlare di politica-spettacolo, ecco uno che lo spettacolo lo fa sul serio. La politica un po' meno, ma non è detto che sia male. Lui è Pat Paulsen, classe 1927. Una specie di politico-cabarettista che dal 1968 si presenta alle elezioni presidenziali degli Stati Uniti, puntuale come una cambiale scaduta. Non è mai stato eletto. Anche se, per quanto riguarda cabarettisti e attori, un po' ci sono andati vicino: ricordate Reagan?...

Queste immagini vengono da un esilarante CD che i nostri prodi (e fortunati) redattori hanno preso a San Francisco. Pat Paulsen ci spiega le ragioni che lo spingono a tanta impresa, e le sue ragioni sono spiegate anche in Internet all'indirizzo *http://www.amdest.com/Pat/pat.html* e *http://www.paulsen.com.*

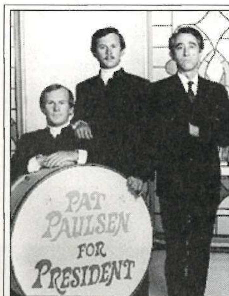


4 ceffi che cantano l'inno "Pat Paulse for President". Altro che Manhattan Transfer



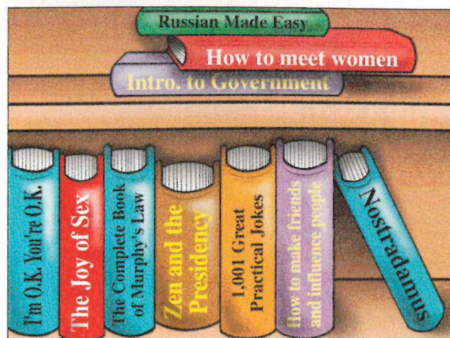
I want you. Lo dice indicando due infermieri della neurodeliri, probabilmente

Lui è il primo da destra. Qui era giovane e ricco di fiducia e speranza. Adesso è solo ricco



It was at The Purple Onion that Pat met The Smothers Brothers. Impressed with their talent, he thought he could make a "pile of money" if he sold them some of his songs. The Smothers Brothers took two of his songs and gave him forty bucks.

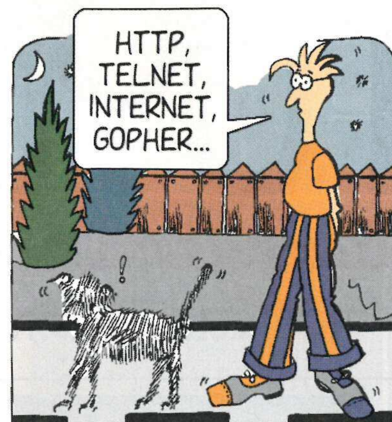
Tutto quello che serve per fare il Presidente degli Stati Uniti. Chissà in Italia se tutti quei libri non sono un po' troppi...





Non male, non male. L'autoironia c'è. Della serie: sono costretto a fare tutto da solo

LA STRISCIA DI LULÙ

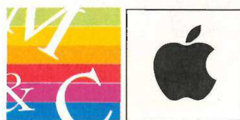








dealer • service • sviluppatori



Punto vendita autorizzato Apple

- Computer
- Periferiche - Accessori
- Software
- Soluzioni multimediali
- Corsi personalizzati

M & C s.a.s.
00179 Roma - Via Centuripe, 23/25
Tel. (06) 780.23.45 - 780.69.59
Fax (06) 78.34.41.00



ORGANIZZAZIONE CONGRESSI MOSTRE E MEETING

- REPERIMENTO E ALLESTIMENTO SPAZI
- ACCOGLIENZA • SEGRETERIA
- INTERPRETARIATO • TRADUZIONE
- TRASCRIZIONE TESTI MULTILINGUE
- IMMAGINE COORDINATA DELL'EVENTO
- IMPIANTISTICA • CONSULENZA TECNICA
- TELECONFERENZA • AUDIOVISIVI

RISORSE PER LA COMUNICAZIONE

- TRADUZIONI TECNICHE E LETTERARIE DA/IN TUTTE LE LINGUE
- INTERPRETAZIONE SIMULTANEA - CONSECUTIVA - CHUCHOTAGE
- TRADUZIONE CORRISPONDENZA
- ASSISTENZA LINGUISTICA PER L'ATTIVITÀ PROFESSIONALE

GRAFICA

- PROGETTAZIONE MARCHI E MODULISTICA • ILLUSTRAZIONE
- IMPAGINAZIONE • FOTORITOCCO
- ANIMAZIONE • STANDISTICA

COMPUTER SERVICE

- SCANSIONI • PELLICOLE
- STAMPE DA COMPUTER
- PLOTTAGGI IN QUALSIASI FORMATO
- VETTORIALIZZAZIONE

00184 ROMA • VIA URBANA, 38
TEL./FAX: (06) 482.40.04



Specialisti in servizi e prodotti per la computer grafica

• formazione, grafica e progetti editoriali •
• stampe a colori fino al formato 80x100 •
• multimedialità e masterizzazione CD •
• video e fotografia digitale •



Punto vendita affiliato



Apple Punto Vendita autorizzato



NAPOLI Via Cervantes 55/5
Tel. 081-5513790

Musicarte S.r.l.

Centro Apple
Specializzato in Informatica - Musicale

Il software musicale, le interfacce e le schede per Macintosh o PC per tutte le fasce di utenza, dall'amatoriale al professionale

Via Germanico, 181/185
00192 Roma
Tel. 06 - 3241741
Fax 06 - 3241743



PUNTO & linea e COMMAND Print
Imaging, CD Service & Consulting

a Roma ne fanno DI TUTTI I COLORI

SummaChrome	*A2/A1 - Trasferimento termico*
SummaColor	*A3/A4 - Trasferimento termico*
3M Rainbow	*A3 - Sublimazione di colore*
3M ScotchPrint	*6x3 m. - Vinile, poliestere e carta*
Sign Tech	*5x40 m. in telo unico - InkJet*

e se non vi bastasse...

Vendita ed assistenza sistemi e periferiche Apple
Masterizzazione CD • Decorazioni in vinile adesivo

Via di San Bartolomeo de' Vaccinari, 15
Via Giolitti, 375
Tel. 06 6893477 - 6874877 - 4457556
Fax 06 6874877 - 4454206
AppleTalk Remote 06 4464766

pellicolão
fotocomposão
photolitão
tipografão

APPLILAND

SCAN SIONI

by NEZAMI

DIA 35 mm £ 10.000
9X12 13X18 8X10
POSTER FINO 200X200 cm

DIGITAL PHOTOGRAPHY
PROF. 5000X5850 PIXEL

TEL. 06/56320785
FAX 06/5623335

Raddoppia i tuoi clienti con la rapidità di

Subito

Programma di preventivistica per piccole e medie tipografie.
Archivio clienti, archivio magazzino, calcolo automatico del prelievo carta, tempo di stampa, tempo di consegna,costi e utili totali e unitari, calcolo automatico fino a 6 quantitativi diversi contemporaneamente, stampa della lettera di preventivo, archiviazione preventivo, infiniti criteri di ricerca e mille altre opzioni.
Di semplicissimo apprendimento, comincerai ad usarlo dieci minuti dopo l'installazione.
A sole **£.1.200.000** + I.V.A. e spedizione. Richiede FileMaker Pro. Demo a **£.15.000** spedizione compresa.



LEONE EDITRICE - Viale G. di Vittorio 3/d 71100 Foggia • Tel. 0337 - 838756 - email m. leone @ isnet. it

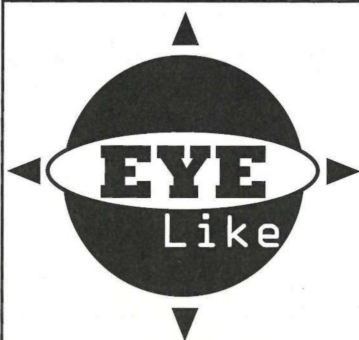
TOP COLOR

Servizi completi di pre-stampa
Scansioni su disco (scanner prof., CCD)
Pellicole a *1200, 1800, 2400, 3600* d.p.i.
CD Master (masterizzazione di CD)
Stampe a sublimazione di colori
Service OPI, Database, Prove di stampa
Grafica, elaborazione immagini
Trasmissione dati

Via Dante Alighieri, 42 - 00040 - Pomezia (Roma)
Tel. 06/9107235 - fax 06/9120063

ILLUSTRATRICE PUBBLICITARIA
28enne, ottima conoscenza Macintosh. Utilizzo programmi: QuarkXPress, FreeHand, Adobe Photoshop. Disponibilità immediata.
Tel. 02/5520616

MACINTOSH FX,
20 Mb Ram, 40 Mb HD, FDHD 1,44 Mb e 800 Kb, Monitor Apple 13", Scheda 8/24 SuperMac accelerata, tastiera base, mouse, modem 1200 bps, vendo lire 2.000.000.
Tel. 02/4980016



Digital Video Specialists

Fornitura di sistemi per la
produzione video digitale
Full Broadcast
con totale integrazione grafica.

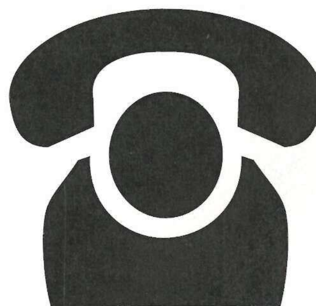
Sistemi multimediali.

Progettazione ed edizione CD-Rom multimediali Mac/Windows

Consulenza e formazione specialistica su Video, Foto digitale, Multimedia.

20127 MILANO - via Marco Aurelio, 8
tel. 02/261.00.39 - fax 02/261.05.71

PER LA PUBBLICITÀ IN QUESTO SPAZIO



TELEFONATE ALLO 02/66025.1

dealer • service • sviluppatori

IL MILIONE ON LINE
internet magazine

INTERNET DENTRO LE MURA
LA RIVOLUZIONE DELLE LAN

SENZA FRONTIERE
GIOCHI SUL WEB

SURFING
IL CINEMA ON LINE

Gruppo Editoriale JCE

M

Home Page

from: difazio@jce.it


Avrei voluto parlare, nella home page di questo mese, della necessità di limitare, in qualche modo, l'accesso alle informazioni contenute su Internet (e alla loro pubblicazione). Non per smanie moralistiche (anche se non ho niente contro i moralisti) bensì perché sono convinto che l'eccessiva disponibilità di informazioni (eccessivamente facili da reperire) può generare degli effetti perversi di non trascurabile importanza.

Uno di questi è quello che Umberto Eco ha già battezzato (in altri tempi e altri contesti) effetto fotocopia: la possibilità di fotocopiare liberamente i libri di una biblioteca fa sì che il fotocopiante si senta appagato e non legga i testi di cui si è in tal modo appropriato. Il possesso della fotocopia induce a rimandare la lettura del testo a tempi più favorevoli (che però, sappiamo, non arrivano mai). Immaginate che effetto paralizzante possa avere la possibilità di scaricare qualsiasi testo disponibile su Internet.

Altro pericolo è dato dall'impossibilità di distinguere tra informazioni buone e informazioni cattive. Nessuno può darci garanzie circa la qualità di quello che circola nella rete, e tantomeno noi utenti possiamo applicare dei criteri certi di discriminazione, vista la quantità e la velocità con cui gli eventi si sviluppano e decadono.

Avrei voluto parlare di tutto questo, ma è successo qualcosa che mi ha indotto a cambiare, almeno in parte, programma. Questo qualcosa è l'approvazione, da parte del presidente Clinton, del progetto di legge sulle telecomunicazioni, in base al quale sono punibili (con pene che possono arrivare fino ai due anni di carcere) tutti coloro che immettono su Internet materiale "indecente". Ciò ha causato immediate e sonore proteste da parte della popolazione della Rete, che ha accolto questo atto come una sorta di auto da fé, un'intollerabile limitazione alla libertà di espressione e di circolazione delle informazioni.

Proteste giustissime, verso un provvedimento, in verità, molto ingenuo. È infatti illusorio pensare di poter controllare il flusso di informazioni circolanti nella Rete con una legge, anche se questa è emanata dal potentissimo Governo degli Stati Uniti. Nessun organismo politico nazionale può avere la forza di controllare Internet, vista la sua natura transnazionale (planetaria). Occorre prenderene atto. E individuare i veri detentori del potere nel mondo dei bit.



Redazione:
- Gioacchino Difazio *difazio@jce.it*
- Fausto Gimondi *gimondi@jce.it*

Assistente di redazione:
- Luisa Deleo *deleo@jce.it*

Hanno collaborato:
- Gianluca Barbaro *MepTobel@eworld.com*
- Marta Mandò *MC3815@mclink.it*
- Alfio Marullo
- Luciano Pizzo
- Massimo Valla *mvalla@csitaunige.it*

Grafici:
- Davide Spagnuolo *spagnuolo@jce.it*
- Simone Tartaglia *tartaglia@jce.it*

Per informazioni:
- milione@jce.it

Supplemento a Applicando numero 128, Marzo 1996

Sommario

News

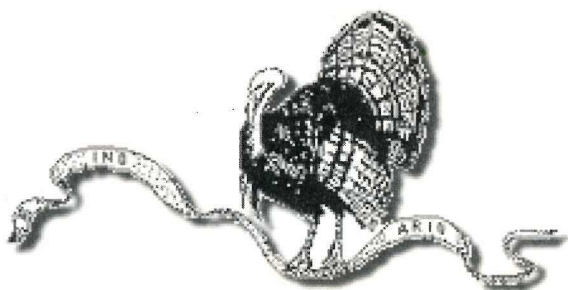
from: milione@jce.it

La provocazione di VOL

Riuscite ad immaginare cosa potrebbe accadere se i detenuti di uno qualsiasi degli istituti di pena italiani avessero libero accesso ad Internet? Si creerebbe la situazione paradossale che, nel luogo della privazione delle libertà ci sarebbe l'accesso al posto più libero del mondo.
Ebbene, Video On Line, il più grande Internet provider italiano, ha lanciato la provocazione, offrendo Internet gratis a tutte le carceri italiane. Naturalmente le intenzioni della società di Grauso non sono quelle di fornire ai detenuti la possibilità di "evadere" pur restando dietro le sbarre: «Ci rendiamo conto dei problemi di sicurezza che Internet in carcere può creare» ha detto il fondatore di VOL «ma esistono modi per superarli».
Per informazioni su Video On Line: h*ttp://www.vol.it*

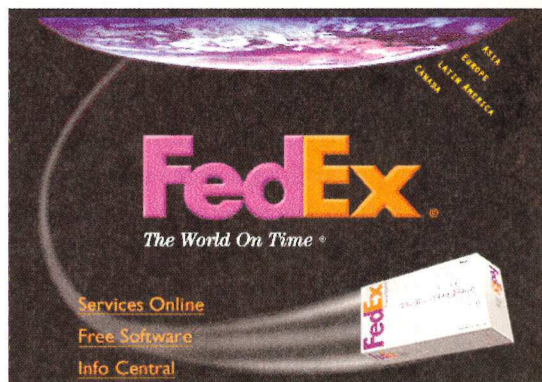
C'era una volta in rete

L'Italia è un popolo di scrittori. Ciò è confermato dai dati di vendita dei libri: nessuno, infatti, legge. E vorremmo vedere: non si può scrivere e leggere contemporaneamente.
Ma dove vanno a finire le opere create da tutti questi infaticabili affabulatori? I lettori delle case editrici, a quanto pare, hanno lavoro per almeno un altro millennio, e le librerie, da parte loro, hanno già difficoltà a smaltire l'ingente quantità di libri da cui sono sommerse. Una soluzione al problema viene da Fabula, circolo letterario telematico nato qualche tempo fa a Milano nella forma di BBS e ora apertosi a Internet. A Fabula possono accedere tutti gli amanti della letteratura (anche quelli che si limitano a leggere). I più arditi potranno inoltre partecipare al Tacchino letterario. Se volete sapere di che si tratta, fate un salto su: *http://www.infosquare.it/~fabula/fabula.html*



Pacchetti sotto controllo

Sulla rete viaggiano tanti pacchetti carichi di informazioni di cui, normalmente, è possibile conoscere provenienza e destinazione. I pacchi, i pacchetti e i plichi che viaggiano nel mondo reale, invece, sono soggetti a perdersi, ad arrivare troppo tardi o alla persona sbagliata. Federal Express, la più grande compagnia aerea di trasporti espresso nel mondo, ha deciso di sfruttare Internet per permettere ai clienti di monitorare le proprie spedizioni e sapere, 24 ore su 24 dov'è giunto un determinato plico.



Per farlo, il cliente può collegarsi al sito della FedEx (*http://www.fedex.com*) oppure usare un apposito software (che può essere prelevato dal sito succitato).
L'iniziativa ha riscosso un grande successo, e non solo tra i clienti.
Anche i contabili della FedEx sono molto contenti, perché grazie a questo metodo hanno potuto risparmiare circa mezzo milione di dollari sul servizio clienti.

Microsoft affila le armi

Microsoft continua la sua corsa agli armamenti, acquistando tutto ciò che potrà consentirgli di affrontare con gli strumenti giusti il mondo di Internet.
Una delle ultime sue mosse è stata l'acquisizione di Veermer Technologies, società di Cambridge (Massachussets) specializzata nello sviluppo di tool per la pubblicazione sul Web. Il prodotto più famoso di Veermer è FrontPage, un software per la creazione e la gestione di documenti Web senza necessità di conoscere il linguaggio HTML. FrontPage diventerà così parte integrante dell'arsenale con cui Microsoft si presenterà sulla Rete.

Impara l'arte e mettila on

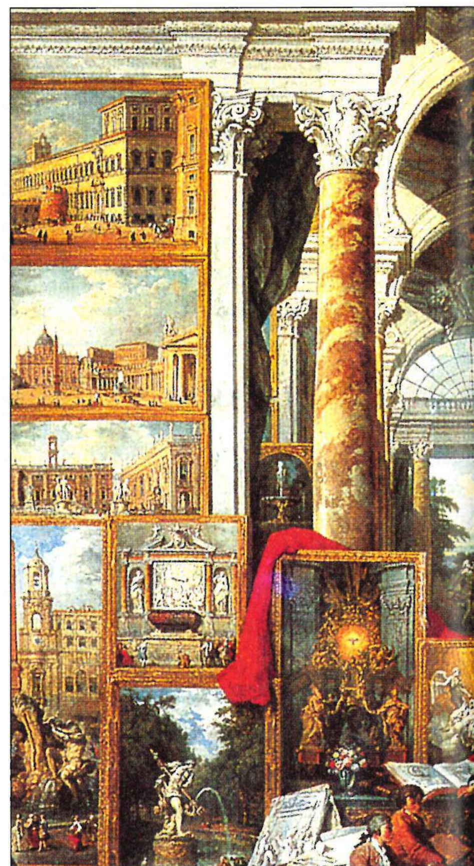
from: Luciano Pizzo

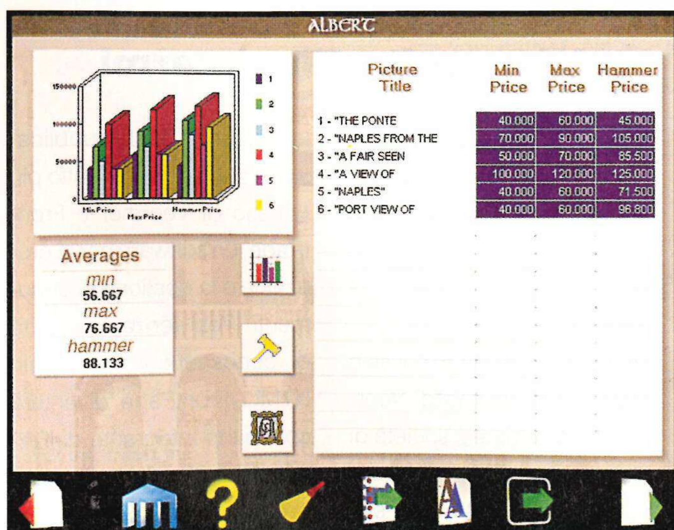
Internet, "oggetto" affascinante ma - dal punto di vista imprenditoriale ed economico - tuttora molto misterioso, forse sta per rivelarsi. Nel giro di qualche mese almeno le piccole e medie imprese - per le grandi probabilmente dovremo aspettare molto di più - che hanno investito a man salva, dovranno provare a tirare una riga e a controllare costi e benefici. Una di queste è la Data Professionals, una società di servizi informatici nata da pochissimo con i capitali (ingenti) di un rampollo dell'alta società milanese - Alberico Cetti Serbelloni -, che sta galoppando attraverso bilanci in forte espansione e si appresta a lanciare tra marzo ed aprile alcune iniziative su Internet, che promettono meraviglie.

Mercato telematico delle opere d'arte (Albert)

La società ha proposto un anno fa un database su CD-ROM (rivolto alle gallerie, alle case d'asta, alle pinacoteche pubbliche, alle accademie) che contiene l'elenco di tutti i quadri (dalle origini al 1700) battuti in un'asta negli ultimi cinque anni, i prezzi di aggiudicazione, il profilo del pittore, l'attuale proprietario, gli expertise, la foto (di altissima qualità) e tutto quanto occorre (grafici, medie eccetera) ad un grande mercante d'arte o a un ente pubblico per valutare il mercato di una tela. Il successo del CD, (ad aggiornamento semestrale) nonostante il costo (5 milioni di lire), è stato travolgente.

Ebbene, da marzo verrà inserito su Internet per la consultazione al prezzo di $ 1,95 al minuto.





Una schermata tratta dal Cd-Rom Albert (che sarà disponibile presto on-line), per la valutazione del mercato di una tela

segue

M

l'ine

L'informazione su misura

from: Marta Mandò - MC3815@mclink.it

La sfida dei nuovi media, in particolare di Internet, ai mezzi tradizionali di diffusione delle informazioni (giornali, radio e Tv), scatena due diverse reazioni: quella di chi teme il prevaricare della tecnica sulla società e la fine dei media tradizionali, e quella di chi vede nelle nuove tecnologie un fattore propulsivo per il mondo della comunicazione. Cartaceo contro bit, due culture a confronto. Da una parte i difensori della carta stampata, manager del giornalismo e dell'editoria di stampo europeo, dall'altra i tecnopragmatisti made in Usa.

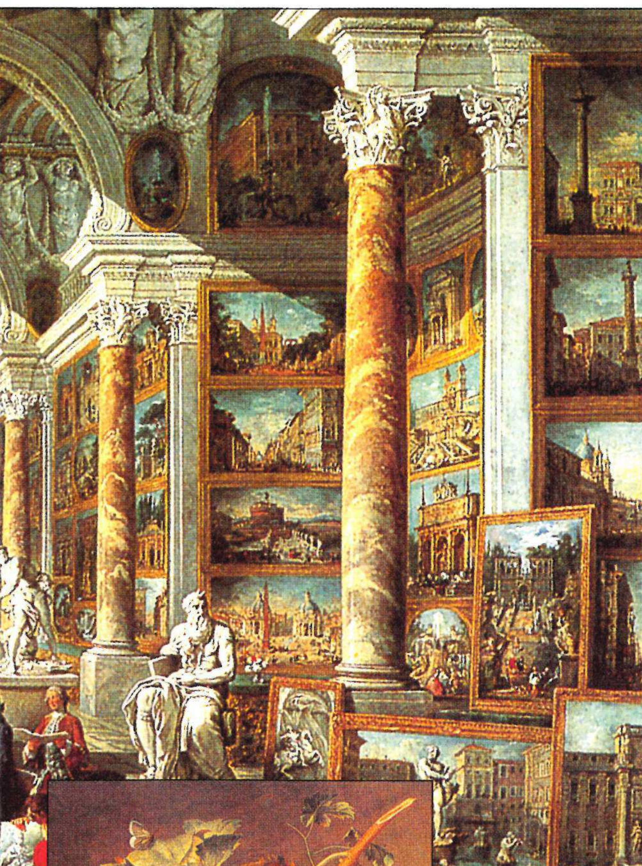
Questo, in linea di massima, il clima al convegno *L'informazione su misura*, tenutosi a Roma il 12-13 gennaio presso Palazzo S. Michele, alla presenza del Presidente della Repubblica Scalfaro, intervenuto per celebrare i 50 anni dell'Agenzia di Stampa ANSA, che insieme al Centro Studi Baskerville ha organizzato il convegno.

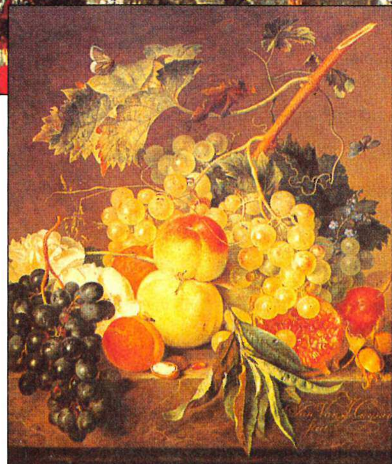
Due giorni di riflessioni intorno a tre aree tematiche. In primis, su come si stanno trasformando i media tradizionali. «Nonostante il calo della tiratura dei giornali in tutto il mondo, non siamo ancora ai funerali di Gutemberg», ha detto G. Giovannini presidente della FIEG (Federazione Italiana Editori Giornali). «La stampa potrà mantenere il suo primato solo se saremo noi a produrre comunicazione." È questo il caso del New Century Network, un consorzio americano per lo sviluppo dell'editoria elettronica che raggruppa nove grandi gruppi editoriali (225 testate, 25.000 giornalisti, 25 milioni di copie cartacee diffuse ogni domenica) che prevede 75 testate on line entro la fine del '96.

Più preoccupati che l'on line possa sostituire i media tradizionali, U. Cuttica, presidente dell'ANSA, e M. Boomberg, proprietario della BF (l'agenzia statunitense di informazioni economiche), secondo il quale «alla fine di tutta questa rivoluzione scopriremo che il quotidiano rimane pur sempre la nostra fonte primaria di informazione».

Toni cauti anche quelli di G. De Rita, presidente del CNEL e del Professor S. Rodotà, impegnati sul secondo tema della conferenza: come l'informazione trasforma la società.







Alcune delle immagini di altissima qualità contenute nel database di Data Professionals

L'informazione su misura

Tesi ad analizzare le conseguenze di uno sviluppo privo di una normativa unitaria e di un mercato incontrollabile dove l'informazione più che un diritto di tutti può divenire una «democrazia senza mediazione».

Sul terzo tema (come saranno i media del futuro), hanno risposto compatti i pionieri della telematica, incomprensivi e forse un po' annoiati dalle preoccupazioni degli europei. Solleciti, invece, a promuovere la diffusione di Internet.

J. Clark, Presidente della Netscape Corporation, si è dimostrato convinto che Internet diverrà il canale di trasmissione standard per tutti i tipi di media, trasformando profondamente il mercato dei quotidiani.

Non a caso alcune nazioni si stanno già preparando; in Germania ad esempio, la Deutsche Telekom ha già distribuito 1,2 milioni di copie del programma di navigazione Netscape, e la France Telecom si prepara a fare altrettanto. Secondo Clark, «per sopravvivere i quotidiani non hanno altra strada che aprire dei service sulla rete, e il giornale del futuro sarà un foglio pieghevole a cristalli liquidi».

D. Norman (vicepresidente per le tecnologie avanzate della Apple Computer), ha annunciato che la società di Cupertino non si limiterà a produrre soltanto elaboratori: «forse rimarrà solo il nome *Apple* e toglieremo computer, impegnandoci in tutte le applicazioni tecnologiche dell'informazione».

Sull'integrazione del computer nella vita della gente si è soffermato J. Orwant del MediaLab, che ha illustrato i nuovi progetti dell'Istituto, come un programma, chiamato Twan,per stabilire delle analogie tra articoli scritti in momenti diversi su uno stesso argomento. Twan potrà fare una sintesi dei testi creando una sagoma indicativa di uno specifico argomento.

È allo studio anche la questione della proprietà intellettuale, di cui si parla molto sulla rete, con un sistema di riconoscimento automatizzato dei reali proprietari di immagini e di testi, in grado di verificare le violazioni del copyright.

«Cerchiamo anche di analizzare cosa la gente vorrebbe leggere», ha proseguito Orwant, «ricercando dei sistemi di identificazione dell'utente del giornale on line», utili sia per gli inserzionisti pubblicitari sia per gli editori che devono tenere conto di queste preferenze.

Sul fronte dell'innovazione hardware il MediaLab sta progettando un sistema di riconoscimento della gestualità umana da parte del computer, che permetterà di sfogliare il giornale elettronico con un semplice gesto della mano.

M. Brugnaletti, di MCI Corporation, ha fornito i dati statistici sullo sviluppo di Internet a luglio '95: 60.000 reti, 6 milioni di host, 100 Stati connessi in IP, 150 nazioni connesse solo via e-mail, 23 milioni di utenti. «Se rimane l'attuale trend di crescita di Internet, gli host presenti all fine del '97 saranno 20 milioni e nel 2001 saranno 5 miliardi gli utenti connessi, ovvero l'intera popolazione mondiale».

Per saperne di più: http://baskerville.cineca.it.

Il modello è quello della Borsa dei titoli azionari, oramai anche in Italia su rete telematica.

Albert non ha concorrenti nel mondo: una analoga iniziativa a New York è specializzata in opere dall'800 ai giorni nostri.

Mercato telematico del turismo (World market)

In occasione della Mostra internazionale del turismo (Bit) verrà presentato un database on line per tour operator e agenzie di viaggi. Lo scopo è quello di offrire la vetrina Internet ai tour operator per le loro offerte di viaggi alle agenzie. Naturalmente si rivolge alle strutture meno forti che hanno così modo di raggiungere i "dettaglianti" di viaggi con facilità.

Mercato immobiliare (World Real Estate)

Database per agenzie immobiliari che permette ad ogni agenzia l'immissione remota dei propri prodotti (in forma di cartelle contenenti foto e descrizioni) visibili solo nel circuito.

Il gruppo Data Professional, per lanciarsi nel mondo Internet, ha acquisito di recente la Bbs "InfoSquare" (http://www.infosquare.it).

Controlla inoltre la M.E.E. Spa, una società che commercializza prodotti informatici ma che soprattutto esegue duplicazioni su floppy disk e masterizzazioni di CD-ROM a livello industriale ed ha tra i suoi clienti la Microsoft. Ma la sua attività originaria è quella legata alla consulenza finanziaria alle banche e alle assicurazioni.

Pubblica tra l'altro il "Bollettino Brambilla" (nato nell'800) destinato esclusivamente alle banche, relativo alle estrazioni dei titoli obbligazionari.

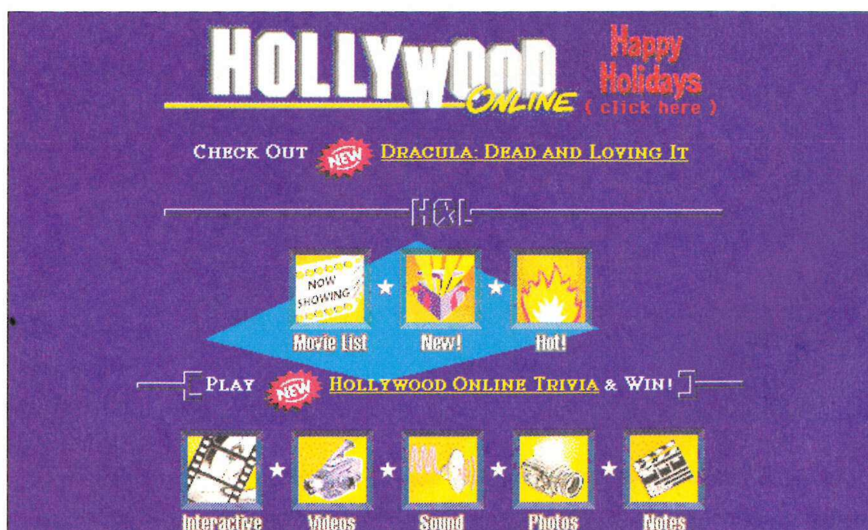
La società ha fatturato 20 miliardi nel '94; 50 nel '95 e prevede di raggiungere gli 80 miliardi a fine '96.

il web è una cosa meravigliosa

UN VIAGGIO SULLA RETE ALLA RICERCA DEI SITI DEDICATI AL CINEMA

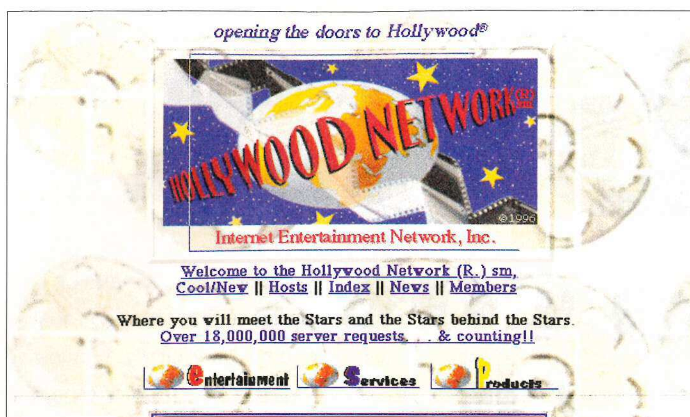
from: Gianluca Barbaro
MepTobel@eworld.com

In tutti i settori dell'industria delle comunicazioni di massa, Internet ha suscitato un atteggiamento bivalente: (quasi) tutte le maggiori compagnie si sono affrettate a mettere in piedi il proprio sito, ma non mancano esempi di una mal celata diffidenza. Spesso le informazioni ufficiali sono molto poche, o filtrate secondo gli interessi commerciali delle società.
Il mondo del cinema non si è sottratto a questa legge comportamentale: le maggiori case produttrici sono presenti nel Web, ma spesso solo con informazioni generaliste, o con occhio predominante al mercato dell'home video.
Al contrario, esiste un foltissimo sottobosco di pagine personali che riescono a soddisfare (come sempre accade in Rete) qualsiasi curiosità. È impossibile censire tutte le pagine personali (reperibili comunque attraverso uno qualsiasi dei motori di ricerca), ma possiamo dare un'idea dei newsgroup attivi al momento in cui scriviamo: ci sono 13 gruppi sotto la categoria *rec.art.movies.**, 14 sotto *alt.movies.**, 3

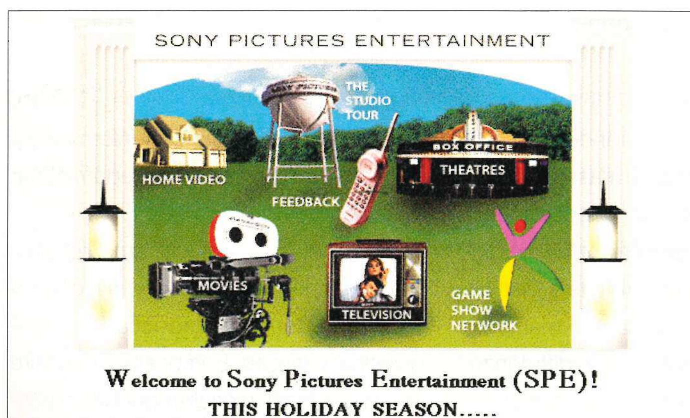


Questo sito è una mecca per gli appassionati di produzioni americane: foto, movie, interviste e quant'altro sono a disposizione degli avventori.
http://www.hollywood.com/

M



Seconda bibbia del cinema americano, Hollywood Network fa concorrenza a Hollywood Online: se non c'è su uno, lo troverete sull'altro! *http://www.hollywoodnetwork.com/*



Un esempio di sito delle major cinematografiche: purtroppo Sony (come anche altri) preferisce calcare la mano sull'home video, pur essendo uno dei maggiori produttori di film per il grande schermo. *http://www.spe.sony.com/*



Certo non delude il sito di Walt Disney, dal quale è possibile scaricare anche i movie dei film più belli. *http://www.disney.com*

sotto *alt.cult.movies.**, nonché una decina di gruppi nazionali. Da consultare anche *rec.music.movies*, *rec.art.sf.movies* (sui film di fantascienza), *alt.sex.movies* e alt.*asian.movies*.

Ma cominciamo l'esplorazione partendo dai siti Web d'interesse generico. In Italia brilla per unicità e completezza **The Cinema Connection** (*http://www. webcom.com/~3e-media/TMC/cineprax.html*), mentre per la ricerca d'informazioni sui film, sono d'obbligo **The Movie Web** (*http:// movieweb.com/*) e **Movie Net** (*http://www.movienet. com/*). Per conoscere tutte le nuove uscite previste per il 1996 (spesso con link alle pagine di ciascun film) basta andare al sito **Gigaplex** (*http://www.gigaplex.com/wow/film/preview/ 96index.html*), mentre due sono i siti dedicati ad Hollywood e alle produzioni cinematografiche laggiù realizzate: **Hollywood Network** (*http://www.hollywoodnetwork. com/*) e **Hollywood Online** (*http://www.hollywood. com/*).

I siti realizzati dalle riviste specializzate sono molti, anche se non tutti gli editori hanno ancora compiuto il grande passo. Prima pagina da consultare è **Journals & Magazines** di The Cinema Connection (*http://www. webcom.com/~3e-media/TMC/zines.html*), mentre imperdibile è il sito di **Premiere**, una della migliori riviste americane (*http://www.premieremag.com/home.html*); fra le riviste francesi troviamo i **Cahiers du Cinema**(*gopher:// agate.lut.ac.uk:4077/11/Cahiers%20du%20Cinema*) e le due **Actuaciné** e **Grand Ecran** (*http://www.imaginet.fr/ ~fcm/mag.html*).

Alcuni materiali interessanti, soprattutto interviste ad attori e registi, si possono trovare presso **The Filmplex!** (*http://www.gigaplex.com/wow/film/index.htm*), mentre interessanti sono i materiali sonori ascoltabili via Rete tramite la tecnologia **Real Audio** (*http://www.realaudio.com/ contentp/rabest/premrad.htm*).

Tornando ai siti realizzati dalle case produttrici, partiamo dal **Cecchi-Gori Group** (*http://www. cecchigori. com/*), probabilmente il sito Web finora più pubblicizzato, vista la grande campagna promozionale mandata in onda su Telemontecarlo qualche mese fa.

Fra le americane non mancano **Walt Disney** (*http:// www.disney.com/*), **Sony Pictures Entertainment** (*http://www.spe.sony.com/Pictures/index.html*), **Paramount Pictures** (*http://www.paramount.com*), **MCA/ Universal** (*http://www.mca.com/*) e **UIP International** (*http://www.uip.com/*). Infine, non potevamo tralasciare il sito del film che ha fatto discutere di recente gli studiosi e gli appassionati di Internet: **The Net** (*http:// phobos.galileo.net/net/*). Buona visione!

chí vende Internet



Ecco un elenco dei principali provider italiani. Accanto ad ogni nome si trovano: il numero di telefono per ottenere informazioni più dettagliate, l'eventuale indirizzo Web (utile a chi già possiede un collegamento Internet), e le reti dati utilizzate. Poiché il numero dei provider cresce di giorno ini giorno, non siamo più in grado di fornire un elenco dei singoli punti di presenza regione per regione. Gli interessati possono ottenere queste informazioni chiamando direttamente uno dei provider sottoindicati. Tutti coloro che vogliono apparire in questa lista possono inviarci i propri dati ●

I provider italiani

Provider	Telefono	Url	Reti dati
3 A.D. Service	tel. 0331/909424	*http://ww.tread.it*	
A.T.M.A.	tel. 02/29531350	*http://www.atma.it*	
Agorà	tel. 06/6991742	*http://www.agora.stm.it*	1, 2, 3, 4
Aleph	tel. 010/6563251	*http://www.aleph.it*	
Altair Data System	tel. 02/6432612	*http://www.altair.it*	
Augustea	tel. 039/2024462	*http://www.augustea.it*	
CSP Alpnet	tel. 011/3187407	*http://www.alpcom.it*	3
Cineca	tel. 051/6599411	*http://www.nettuno.it*	3, 4
Clio	tel. 0832/354292	*http://www.clio.it*	
Comm 2000	tel. 02/48009597	*http://www.comm2000.it*	1
Computer House	tel. 0183/720060	*http://www.ch.interbusiness.it*	
DADANet	tel. 055/245083	*http://www.dada.it*	
Data Flash	tel. 06/656521	*http://www.dataflash.it*	
Data Power	tel. 081/7627564	*http://datapower.it*	
Data Sail	tel. 0546/20200	*http://www.datasail.it*	
DS Net	tel. 051/521285	*http://www.dsnet.it*	4
Energy	tel. 02/33602649	*http://www.energy.it*	
Enter	tel. 02/2422741	*http://www.enter.it*	
Factory	tel. 039/9908750		
FastNet	tel. 071/2181250	*http://www.fastnet.it*	
FileItalia	tel. 011/755210	*http://www.fileita.it*	
FlashNet	tel. 167/244035	*http://www.flashnet.it*	
Galactica System	tel. 02/29006150	*http://www.galactica.it*	1, 4
I.Net	tel. 02/26162261	*http://www.inet.it*	4
IBE.NET	tel. 035/945140	*http://www.ibenet.it*	
Infocomm	tel. 0182/540200		
Infolink	tel. 0742/24461	*http://www.ytn.it*	
Infosquare Bbs	tel. 02/66013553	*http://www.infosquare.it*	1, 3
Inrete	tel. 011/6811590	*http://www.inrete.it*	3, 4
InterBusiness (Telecom Italia)	tel. 06/52331	*http://www.interbusiness.it*	
In.Ternet Trade Center	tel. 0522/383023	*http://www.ittc.it/*	
Istituto Sup. Rosolino Pilo	tel. 06/5800003		
Italia On Line	tel. 02/48201110	*http://www.iol.it*	5
ITnet	tel. 010/6503641	*http://www.it.net.*	3, 4
IUNet	tel. 02/27002528	*http://www.iunet.it*	
Link	tel. 0544/455552	*http://www.linknet.it*	
Logical	tel. 0321/621747	*http://www.logical.iunet.it*	
Memex.net	tel. 0971/23200		
M.F. Comunicazione	tel. 0142/456566	*http://www.italnet.it*	
MC-Link	tel. 06/418921	*http://www.mclink.it*	1, 3, 4
Micronet	tel. 02/76021735	*http://www.micronet.it*	
Monterosa	tel. 0163/831303	*http://www.monterosa.it*	
Myline	tel. 0962/29115	*http://www.myline.it*	
Nexus	tel. 06/3225026	*http://www.nexus.it*	
NET.LINE	tel. 0523/332843		
Parsec Research	tel. 0471/977883	*http://www.parsec.it*	4, 6
People's Information Network	tel. 0824/310679	*http://www.peoples.it*	
Planet	tel. 02/55013197	*http://www.planet.it*	
Pro.Net.	tel. 06/6640385	*http:// www.pronet.it*	
Rinascita informatica	tel. 0736/259653	*http://www.rinascita.it*	
RMnet	tel. 06/85302737	*http://www.rmnet.it*	
Sfera Informatica	tel. 039/730005	*http://www.sfera.it*	
ShineLINE	tel. 041/5630830	*http://www.shineline.it*	3
Sirnet	tel. 0536/810781	*http://www.sirnet.it*	
SkyLink	tel. 0332/706681	*http://www.skylink.it*	3
Starlink Italia	tel. 02/29403178	*http://www.starlink.it*	
Synapsis	tel. 081/7144141	*http://www.synapsis.it*	
Systemy Network	tel. 0382/526426	*http://www.systemy.it*	1, 4
Tam computers	tel. 0187/509591	*http://www.tamnet.interbusiness.it*	
Tau s.r.l.	tel. 095/7212146	*http://www.tau.it*	
Telefonica Subalpina	tel. 011/535000		
Azzurra	tel. 0323/556426	*http://www.azzurra.it*	
Telnet	tel. 0382/529751	*http://www.telnetwork.it*	1,2,3,4,5,6
Teseo	tel. 080/5016166		
TizetaNet	tel. 051/346346	*http://www.tizeta.it*	
ULIsse	tel. 010/3995553	*http://www.ulisse.com*	
Unidata	tel. 06/39387318	*http://www.unidata.it*	
Video On Line	tel. 1670/18787	*http://www.vol.it*	1, 5, 6
WORLDNET	tel. 0733/239490	*http:// www.worldnet.it*	

1 = Sprint   2 = Bit   3 = Itapac   4 = Isdn   5 = Unisorse   6 = Telecom

Homo homíní ludens

UN VIAGGIO NELLA CITTÀ DEI GIOCHI. NATURALMENTE NELLA RETE

from: difazio@jce.it

La rete serve anche, in qualche modo, a socializzare. Ci si incontra tra anime, a volte in un ambiente che somiglia più al purgatorio che al paradiso (mai all'inferno, c'è sempre una luce sopra di noi che promette una qualche forma di felicità), e ci si sente liberi, più che nel mondo reale, di aprire all'altro il nostro cuore.

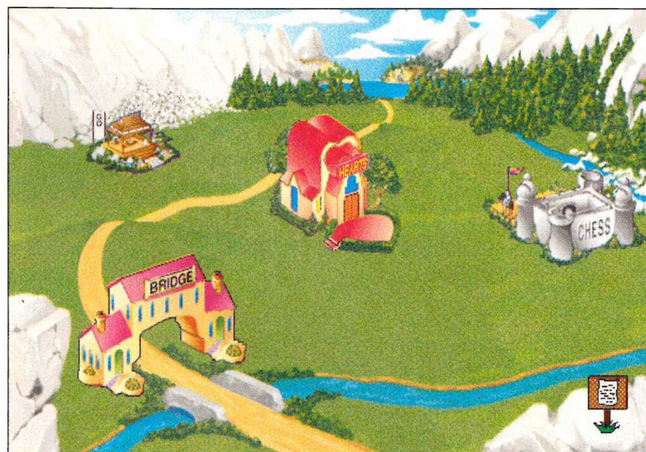
I luoghi deputati agli incontri virtuali stanno, solitamente, ai bordi della grande autostrada elettronica costituita dal Web: IRC (Internet Relay Chat), i newsgroup e altri posti lontani dal clangore audiovisivo a cui è abituata la massa.

Non mancano però le possibilità di incontri occasionali anche sul Web. Abbiamo già parlato, nel numero di gennaio, di Alphaworld, il mondo virtuale in cui il computer presta all'utente un fantasma per muoversi all'interno di un paesaggio in fase di colonizzazione.

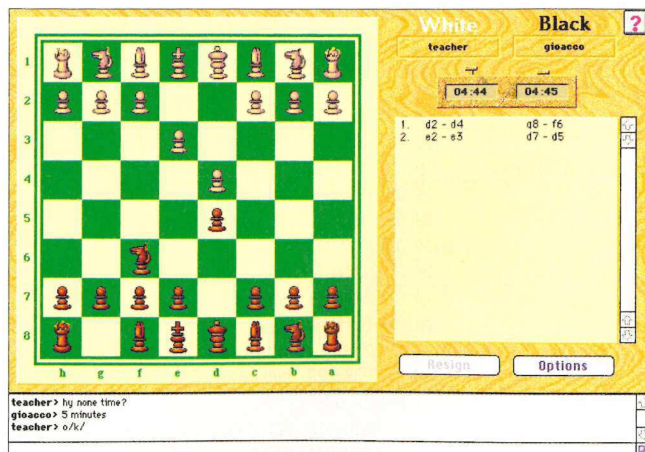
Esistono altri di questi mondi, ancora poco abitati e, per la verità, un po' angoscianti, perché ripropongono la domanda sul senso della vita, che assilla quotidianamente ognuno di noi.

C'è un posto, però, dove quest'interrogativo viene brillantemente eluso, poiché il fine dichiarato della sua esistenza è quello del divertimento. Si chiama Game Zone, ed è una cittadella circondata da mura che sorge in una valle assai ridente, e nella quale non si fa altro che giocare. Ma andiamo con ordine.

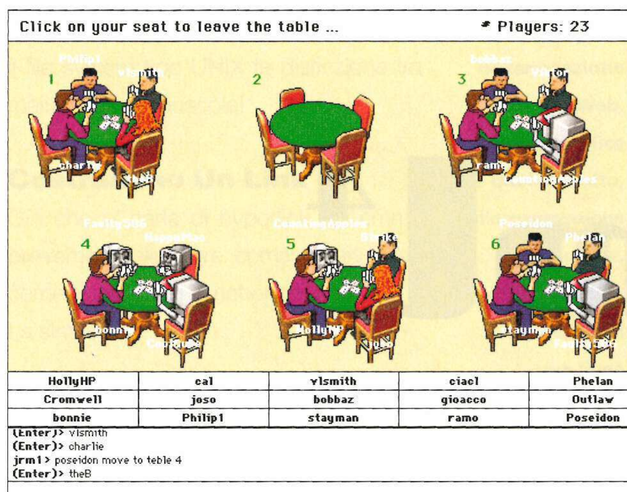
Si parte da una pagina Web che si trova all'indirizzo *http://www.zone.com*; lì si scopre l'esistenza di Internet Gaming Zone, e si scopre anche che è necessario scaricare un apposito software che fun-



Ecco il villaggio di Gaming Zone, così come appare al visitatore appena arrivato.



Davanti alla scacchiera: abbiamo appena proposto al nostro avversario di giocare per 5 minuti. E lui ha accettato.



La sala del bridge è molto affollata. In alcuni tavoli i computer si mescolano agli umani

ge da interfaccia. L'operazione è semplice, e il software è disponibile per le più diffuse piattaforme (Windows 95, 3.1, NT e Macintosh).

Una volta che il programma di interfaccia si trova sul nostro hard disk possiamo entrare, lanciandolo, nella cittadella dei giochi. Siamo all'ingresso. Un portone sbarra il nostro passo: ci viene chiesto di manifestare la nostra identità, la quale può anche nascondersi dietro uno pseudonimo. Dobbiamo anche scegliere una password, che useremo d'ora in poi per entrare in Gaming Zone. È da sottolineare che, almeno per il momento, nessuno ci chiede di pagare. Tutto -o quasi- è gratis su Internet, per ora. Ma verrà un giorno...

Sbrigate queste formalità, si apre un portale che ci permette di accedere all'ubertosa vallata nella quale sorge una cittadina nuova di zecca. Ci sono quattro edifici (ma quelli di Electric Gravity, la software house che ha sviluppato il software, dicono che presto ce ne saranno altri), ciascuno dedicato a un diverso gioco: Scacchi, Bridge, Go, Hearts.

I primi due non hanno bisogno commenti; Go è un gioco cinese su scacchiera, mentre Hearts è uno strano gioco di carte di cui non abbiamo approfondito bene le regole.

I giochi più gettonati sono, naturalmente quello degli scacchi e quello del bridge. Per entrare basta fare clic sul palazzo che ci interessa, e nel computer si apre una finestra che mostra una stanza piena di tavoli, i quali possono essere completamente liberi oppure occupati da uno, due o più giocatori (a seconda del gioco). Per giocare basta fare clic sopra una sedia libera ed ecco che un simpatico pupazzetto, con la faccia da bravo ragazzo, occupa immediatamente il posto. Quel pupazzetto siamo noi.

A questo punto si apre un'ulteriore finestra, rappresentante il tavolo da gioco o la scacchiera.

Il nostro avversario è ora di fronte a noi: ne conosciamo il nome (lo pseudonimo) e possiamo parlargli. Così, tra una mossa e l'altra, facciamo amicizia. Si incontra la gente più strana, da queste parti. Gente di tutto il mondo, che comunica per lo più utilizzando l'inglese.

Può capitare, però (ed è successo a qualcuno che conosciamo bene), di giocare un'intera partita a scacchi con un tale che si fa chiamare Tafazzi e scoprire, dopo molte molte mosse, che trattasi del cugino che vive a due passi e che non vediamo da cinque anni. Com'è piccolo il mondo virtuale! ●

Pedone, alfiere, Regina... rete!!! from: bonelli@jce.it

Una tradizione millenaria fa nascere il gioco degli scacchi in Persia, intorno al 2000 a.C.: una storia costellata da misteri ed eventi di sangue (la follia di alcuni giocatori è entrata nella leggenda), eppure, in quest'epoca frenetica e così priva di riflessione, sono ancora in molti i convinti della bellezza metafisica e sottilmente inquietante di questo gioco che continua a catturare le menti di appassionati di ogni età e condizione sociale.

Forse la ragione di questa eterna giovinezza si può ricercare nella lentezza apparente del gioco, tutta intrisa di un'ansia che solo due menti che si scontrino ai più alti livelli (quelli dell'analisi e della logica) possono sviluppare, o forse perché gli scacchi, a differenza di altri giochi che lo svolgersi dei secoli ha trascinato nell'oblio, hanno saputo mirabilmente adattarsi all'evolversi dei tempi. E il mondo degli scacchi poteva venire ignorato dal multiforme universo dell'informatica? Certamente no, e tantomeno dalla popolazione della grande Rete.

Accanto a siti Www abbastanza noti, ai numerosi newsgrup che raccolgono le opinioni di scacchisti di ogni parte del mondo ora, all'indirizzo *http://www.zone.com*, è possibile scaricare il software di interfaccia che consente di collegarsi a Gaming Zone (o al suo mirror su Video On Line) e giocare partite a scacchi con appassionati di tutto il mondo. Durante la partita, la cui durata massima può essere stabilita di comune accordo dai giocatori, è anche possibile chattare con il nostro avversario, per commentare le mosse o giusto per conoscere meglio il nemico.

l'abc dell'html 4

from: mvalla@csita.unige.it

IN QUESTA PUNTATA UNA SERIE DI IDEE E SUGGERIMENTI UTILI PER ORGANIZZARE UN SITO WEB

Supponendo che abbiate già a disposizione una macchina su cui è in funzione un server HTTP ben configurato, in questa puntata del nostro corso HTML vorremo dare alcuni suggerimenti su come organizzare i documenti all'interno del server stesso. L'organizzazione e l'ordine all'interno del vostro server è utile a chi vi visita (per non perdersi tra la moltitudine di pagine e collegamenti ipertestuali) ed è utile a voi, che dovete tnerlo aggiornato.

Conviene dunque progettare (magari su carta) la struttura generale del server, che dovrà naturalmente tener conto del tipo di informazione che volete mettere in linea. Per esempio bisogna decidere fin dall'inizio se realizzare le pagine "in parallelo" in diverse lingue. Un esercizio utile per chi inizia è prendere come riferimento altri siti che durante le navigazione del ciberspazio vi hanno particolarmente colpito per la loro struttura ordinata ed efficiente. Analizzate questi siti, anche studiando i sorgenti delle pagine Web (Netscape 1.1 permette di visualizzarli direttamente), e imparate il più possibile.

Uno dei requisiti fondamentali per un bel Web server è sapere sempre dove ci si trova. Poiché il Web (la ragnatela, appunto) è un po' caotico per definizione, è possibile che un visitatore si ritrovi sulle vostre pagine senza essere passato per la Home Page di benvenuto al server: fate dunque in modo che in ogni vostra pagina venga fatto riferimento al nome del vostro server e a chi lo gestisce.

Ma adesso veniamo a come organizzare le pagine: se dovete mettere in linea un manuale o un libro, conviene usare una semplice struttura lineare, dove le pagine contengono solo i bottoni "avanti", "indietro" e "Sommario" (oppure Home Page). Se le vostre informazioni sono multilingue usate una struttura lineare parallela che si sdoppia a partire dalla Home Page dove ci sarà un bottone per scegliere la lingua desiderata.

Se la vostra informazione si può suddividere in più sezioni equivalenti userete una struttura gerarchica (tipo albero). Per situazioni più complicate di quelle descritte si può sempre fare uso di tecniche "miste".

In ogni caso, per facilitare di molto la gestione del server e il suo aggiornamento, è bene che la posizione dei documenti HTML nelle directory del server rispecchi la sua struttura "logica" (quella che coglie chi consulta le pagine).

È importante che pagine appartenenti a una stessa sezione utilizzino un set di elementi grafici omogeneo e specifico per la sezione.

Si può anche contraddistinguere ogni sezione con un colore.

Se nel nostro server ospitiamo pagine che richiamano degli script (programmi che creano pagine HTML "al volo" in base alle indicazioni dell'utente) è bene riunire tutti gli script in un'unica directory, che di solito viene chiamata "cgi-bin" e si trova nella stessa directory del server .

Elementi grafici comuni che possono essere utili a tutte le pagine del server (linee di separazione, dingbats, frecce di navigazione, titoli o loghi) è bene che risiedano in una directory (chiamatela "images") posizionata nella root del server, che fa da "libreria di immagini" disponibile a tutti. Le altre immagini possono venire invece riunite in diverse directory "images", una per ogni sotto directory del server.

Una volta terminato il vostro lavoro, prima di renderlo visibile e pubblicizzarlo su tutte le Mailing List e i NewsGroups di Internet, è bene chiedere a qualche amico di fare un po' di "testing", principalmente per controllare la coerenza dei link, il caricamento delle immagini e, se ci sono, il funzionamento degli script.

Un ultimo avvertimento: se sviluppate pagine HTML usando un Mac o un PC per poi

trasferirle su un server UNIX, ricordate che il file system tipo UNIX fa distinzione tra maiuscole e minuscole!

Costruiamo Un Link

Già che si parla di hyperlink vorremmo brevemente illustrare come crearli, cioè come si usa il tag "Anchor" dell'HTML.
La sintassi è:

<A HREF="U.R.I." NAME="identifier"> Un testo</A>

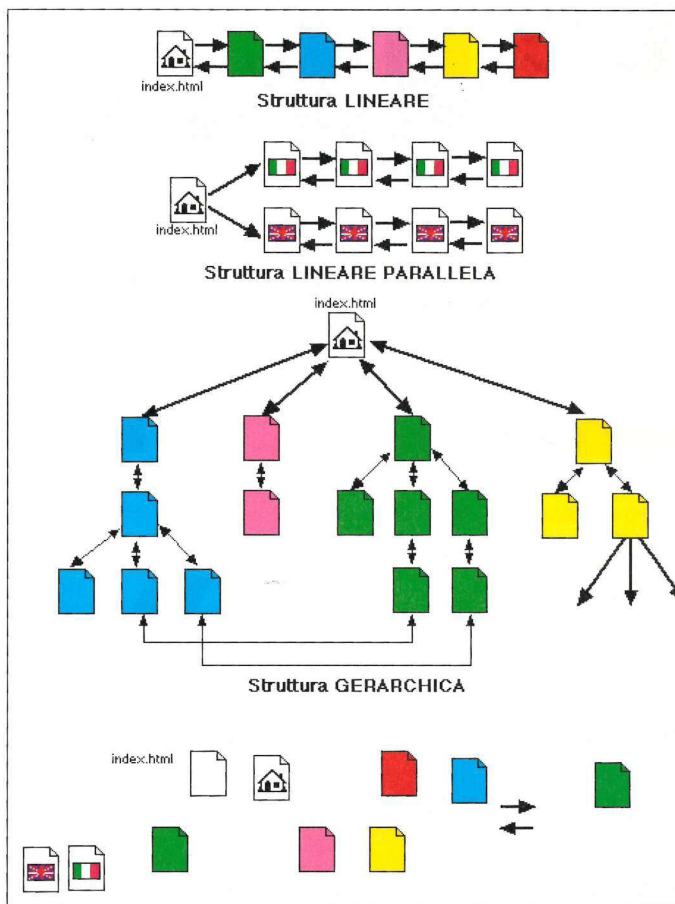
I caratteri racchiusi dal tag diventano un link ipertestuale e vengono solitamente sottolineati e colorati in modo distintivo dal browser. Gli attributi principali del tag sono due: HREF e NAME. Almeno uno dei due attributi deve sempre essere presente.
HREF specifica il bersaglio del link, cioè la destinazione del collegamento ipertestuale. Il valore di HREF deve essere un URI . In pratica gli URI si dividono in URL (Uniform Resource Locator) e RELURL (Relative Uniform Resource Locator). Noi consideriamo solo URL e RELURL riferiti ad altri documenti HTML (o immagini) e la loro struttura è:

Per un URL:
http://nome.del.server/percorso/nomeFile

Per un RELURL:
percorso/nomeFile

L'uso degli URL ci sembra abbastanza intuitivo. Parliamo dunque dei RELURL che sono utili perché permettono di spostare, senza fare cambiamenti, insiemi di pagine da un server ad un altro.
Un URL relativo si riferisce sempre al documento stesso; se invece è preceduto da "/ " allora si riferisce alla root del server che ospita il documento.
Supponiamo di avere un documento HTML il cui indirizzo (assoluto) sia *http://*

Alcuni esempi di organizzazione di un sito Web. La più semplice è quella in alto, un'organizzazione l'ineare, a cui può aggiungersi una linea parallela in caso di siti multilingue. Siti più complessi necessitano di un'organizzazione più articolata



www.jce.it/corso/esempi/prova.html i RELURL contenuti nel documento vengono tradotti dal browser in questo modo:
test.html
diventa
http://www.jce.it/corso/esempi/test.html
(si assume che il documento destinazione abbia lo stesso percorso del documento origine cioè /corso/esempi/)
mentre
/images/pallino.gif
diventa
http://www.jce.it/images/pallino.gif
(notare che il RELURL è preceduto da "/")

Anche se molto utili, i RELURL vanno usati con attenzione per non rischiare di creare link sbagliati.
L'attributo NAME serve per dare un nome a una zona del nostro documento (fragment identification).
Si usa così: supponete di volervi riferire a una sezione del documento *http://www.jce.it/corso/esempi/prova.html.*
Nel documento stesso assegnerete il nome alla sezione in questo modo:

[...]
<H1><A NAME="parte1">Prima Parte</A></H1>
Questa è la prima parte del documento prova.html
[...]

Per fare riferimento alla parte 1 del documento prova.html userete l'URL

http://www.jce.it/corso/esempi/prova.html#parte1

Cioè l'URL che usavate prima ma con l'aggiunta di "#identifier".
Semplice no?
Alla prossima.

Le Polís della Rete

from: difazio@jce.it

UNA NUOVA APPLICAZIONE DI INTERNET NELLE RETI LOCALI STA RIVOLUZIONANDO IL MODO DI COMUNICARE NELLE AZIENDE

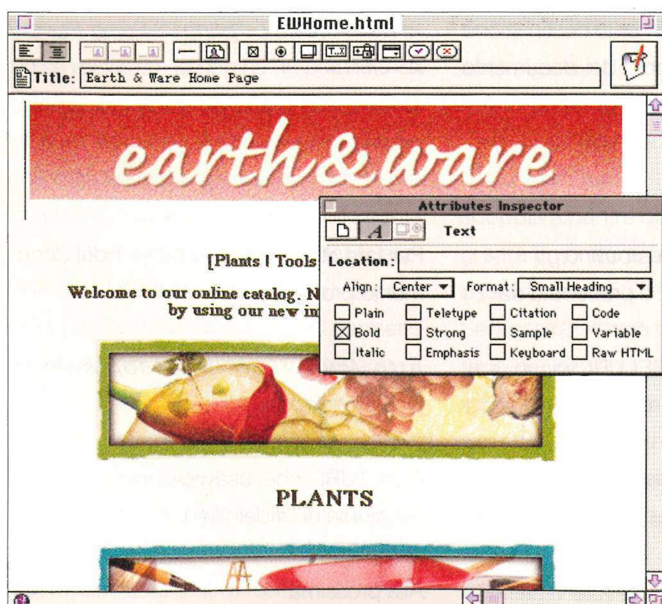
Ancora un neologismo. Una nuova parola ci costringe a rivedere il nostro vocabolario e le convinzioni che ci eravamo tanto faticosamente costruiti. Eravamo finalmente certi che il business del futuro fosse Internet, che tutto ciò che restava fuori dal Word Wide Web fosse robetta, che bisognava pensare alle reti solo in termini planetari. Sbagliato.

Una nuova parola arriva a correggere queste idées reçues: Intranet.

Non è un errore di stampa. Intranet è un nuovo concetto che, a detta dei soliti americani, è un vero e proprio eldorado: un mercato sei volte più grande di quello di Internet.

Ma di che si tratta? L'idea è il solito uovo di Colombo: utilizzare le tecnologie Internet all'interno di una rete locale, per condividere più agevolmente le informazioni aziendali.

Quando parliamo di tecnologie Internet vogliamo qui riferirci al World Wide Web, all'Ftp o alla posta elettronica. Tutte cose nate su Unix e oggi disponibili, grazie all'esplosiva diffusione di Internet, sulla totalità delle piattaforme esistenti.



Un'immagine di SiteMill, il nuovo software di Adobe per la gestione semplificata di siti Web (utile nell'Intranet perché facile da usare)

Efficacia ed economia

Non è mai stato facile organizzare e coordinare la comunicazione all'interno di un'impresa anche di piccole dimensioni. Si pensi alla grande quantità di carta utilizzata per la diffusione di comunicati all'interno dell'azienda, o per la realizzazione di un listino prezzi da distribuire al settore commerciale. Carta che molto spesso contiene informazioni già obsolete prima ancora che giungano ai destinatari. Informazioni di questo genere, trasformate in pagine HTML e poste nel sito Web della società, potrebbero essere consultate dai dipendenti in ogni momento e aggiornate con estrema facilità e a un costo quasi nullo.

Un altro dei vantaggi dichiarati di Intranet è quelllo di unificare il protocollo di comunicazione.

Una società con una sua LAN (Local Area Network, ovvero rete locale), che voglia anche essere collegata al resto del mondo tramite Internet, è costretta ad utilizzare almeno due protocolli di comunicazione: uno per far comunicare i computer all'interno dell'azienda (Appletalk, SNA ecc.) e il protocollo IP (Internet Protocol) per collegarsi al resto del mondo. Perché allora non utilizzare soltanto l'IP, che va bene tanto per le LAN quanto per le WAN (Wide Area Network, le reti più estese)?

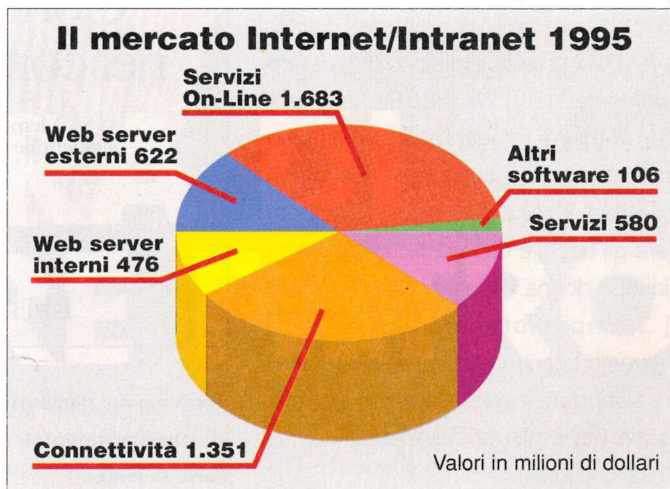
L'Internet Protocol, tra l'altro, è supportato da praticamente tutti i sistemi operativi oggi esistenti (da Unix a Mac OS a Windows NT ai Mainframe), e si dimostra più efficiente all'interno di una rete locale (dove può sfruttare le alte velocità raggiungibili da connessioni Ethernet o di altro tipo) che verso l'esterno (dove è penalizzato dall'ancora scarsa velocità dei modem).

Lo sfruttamento, poi, delle tecnologie legate ad Internet consente di diffondere le informazioni (testo, grafica, suoni e video) in maniera totalmente indipendente dalle piattaforme utilizzate per la loro fruizione. Il linguaggio HTML, tanto per fare un esempio, rappresenta una sorta di esperanto comprensibile da qualsiasi tipo di computer.

Senza contare che, grazie al Web, le informazioni contenute nel sito aziendale possono, con un semplice link, essere collegate con altre situate in qualsiasi parte del mondo.

Con l'utilizzo di tecnologie Internet mirate alla gestione del patrimonio informativo aziendale, inoltre, le informazioni in rete possono essere aggiornate direttamente da coloro che le producono o hanno il compito di gestirne il flusso.

Numerosissime sono le società che hanno in catalogo (o in progetto) almeno un prodotto destinato a questo mercato, e dichiaratamente facile da usare. Solo per fare un esempio, potremmo citare Adobe (*http://www.adobe.com*), che ha inserito in quasi tutta la sua linea di prodotti funzionalità che permettono di generare documenti HTML, senza contare che questa società ha già in catalogo due prodotti significativi: PageMill e SiteMill, entrambi dedicati alla creazione e alla gestione di pagine Web e di interi siti. Poi potremmo citare le grandi case produttrici di database, come Oracle e Informix, anch'esse pronte a scendere in campo con una linea di prodotti buona sia per l'Intranet che per l'Internet; Anche SCO (Santa Cruz Operation), società fra le più grosse nel mondo dell'Unix, guarda con occhi cupidi a Intranet, e annuncerà presto una serie di soluzioni per questo mercato.



Ecco come, secondo la Zona Research, si divide il mercato Internet/Intranet

Dove vedere Intranet

Citare un esempio di sito intranet non è facile, poiché questi, per definizione, sono sistemi informativi interni a un'azienda, quindi chiusi al pubblico. C'è però qualche caso in cui si può veniere a contatto con questi siti. Uno lo abbiamo già citato nella sezione dedicata alle news: si tratta del corriere espresso Federal Express, che ha messo a disposizione dei suoi clienti il proprio sistema informativo per il tracciamento delle spedizioni: accedendo al database dell'azienda i clienti possono sapere in ogni momento a che punto è la loro spedizione, e non fanno altro che utilizzare informazioni che prima erano a disposizione soltanto degli impiegati della FedEx.

Come si vede, in casi come questo la commistione tra rete interna e rete esterna può portare a risultati difficili o impossibili da raggiungere utilizzando per la LAN tecnologie tradizionali.

Per concludere, Intranet non è un fenomeno da sottovalutare, perché potrebbe rivelarsi come la più grande rivoluzione informatica degli ultimi anni.

Non dimentichiamo che Java è pronto, dietro l'angolo, a fare la sua apparizione: il linguaggio sviluppato da Sun promette di sferrare il colpo di grazia alla sempre crescente complessità delle interfacce grafiche, mediante la realizzazione di applicazioni distribuite e assolutamente indipendenti dalla piattaforma.

Il sogno del computer da 500 dollari, privo di sistema operativo e di programmi residenti, potrebbe avverarsi proprio nell'ambito di una rivoluzione di questo genere.

Confucio nel computer

from: Alfio Marullo

«Entra nell'IRC (Internet Relay Chat) ha comandato con fermezza James. E le ha aperto la porta. In IRC il rapporto è in tempo reale e non ti ascolta nessuno. Soli, finalmente, Elizabeth e James si sono abbandonati a una stagione d'amore [...] nello spazio indefinito del "dentro il computer" [...] Un giorno Elizabeth trova un E-mail di James che dice «portiamo i nostri corpi ad incontrare le nostre anime». Nell'ora e nel luogo giusto Elizabeth apre gli occhi e vede di fronte a se una giovane donna. «Simile a me» lei dice. «[...] non potevo tornare indietro. Ciò che avevamo scoperto l'uno dell'altro (altra) era troppo profondo, era essenziale alla nostra vita e alla nostra identità». È se stessi che si cerca in rete?

James e Elizabeth pongono uno degli interrogativi di cui Furio Colombo cerca una risposta percorrendo la rete. Altre domande -intorno al potere- sono suggerite dalla scelta radicale della soft-engineer Ellen Ullman, che abbandona il campo perché, dice, non vuole contribuire alla desertificazione sociale avviata dalla civiltà del computer.

È ancora una volta questione di apocalisse o rivoluzione?

Le posizioni delineate sono estreme e di grande effetto, una ricca casistica di incontri in rete e i riferimenti all'attualità stringono sempre più da vicino l'oggetto del contendere, mentre si rende giustizia all'una e all'altra delle parti in campo.

La rivoluzione è già avvenuta (il suo profeta è Negroponte), comunque irreversibile.



Confucio nel computer
Memoria accidentale del futuro
Furio Colombo
Rizzoli, 1995 - L. 30.000

Furio Colombo lo dice chiaro: è conquistato alla visione apocalittica, il suo assillo è l'integrità del soggetto «Il rapporto con il computer riproduce la vita come la macchina la concepisce [...] ciascuno da solo, fuori dal tempo e sprezzante verso chi sta fuori». Il computer, scrive Colombo, è la prima macchina che intercetta la mente e la vita interiore. Invitando all'abbandono e all'isolamento avvia un processo di comunicazione autoreferenziale che si conchiude in se. Vivere in rete dà euforia, ammette Colombo, ma ciò non può non avere un prezzo. La percezione del *netizen* (cittadino della rete) è distorta perché egli, affidata la mente al computer, nello sperimentare l'avanzare del tempo, non va in avanti come è tipico della vita, ma si rinchiude in un labirinto a costruzione circolare (il programma) che mima la spontaneità dell'esistenza senza disvelarne il carattere di già scritto. Il vissuto nei suoi parametri spazio temporali, "io-qui-ora", è il fondamento stabile della nostra identità.

In un mondo privato del tempo e dei luoghi (nella rete è indifferente da dove parte il collegamento o l'ora in cui si stabilisce), negli interstizi, sempre più ampi, tra il corpo che giace alla tastiera e la mente che viaggia in rete, depositi di angoscia e concrezioni di violenza portate dentro le case dalla televisione (Ruanda, ex Jugoslavia, terrorismo anonimo) invitano a costruire un vissuto blindato all'esterno e socializzato tra un nodo e l'altro della rete.

È a costoro che si rivolge innanzitutto la nuova religione, accusa Colombo, e gli officianti - non solo Gates e Negroponte- non sono disinteressati come amano descriversi. Gruppi informali, vigilantes, più piccoli dello stato e più grandi della famiglia, presidiano le vie di accesso e si sono eletti custodi dell'ordine e della sicurezza in rete; predicano un'etica superiore a quella dell'individuo, apparentemente non dittatoriale...

Il giudizio su Internet è comunque positivo, a patto -dice Colombo- che ci si costituisca in fruitori/antagonisti che si sottraggono alla mistica della rete. Un pò alla Jhonny Mnemonic in Neuromante di Gibson. Un dentro/fuori che fa parte della vita senza ridurla al "dentro" della rete. ●

SEI UN UTENTE MINICAD?

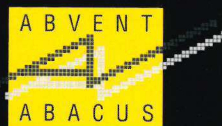


Richiedi i demo
GRATIS

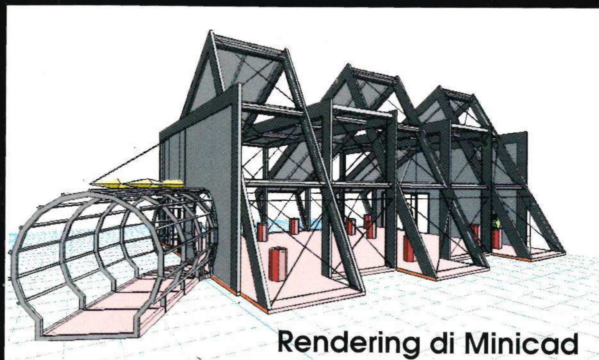
E' ORA DI CAMBIARE FILTRO!

Vuoi potenziare le funzioni del tuo MiniCad?
ABACUS ti propone il rivoluzionario filtro di trascodifica diretta tra MiniCad e la nuova versione di Atlantis Render 2.0.
Il nuovo filtro di ABACUS funziona come un'estensione software e una volta inserita nella cartella di MiniCad, ne diviene parte integrante.
Un semplice menù verrà aggiunto a quelli preesistenti e permetterà l'impostazione del punto di vista, la definizione delle fonti luminose e l'esportazione diretta verso Atlantis Render 2.0.
Il file così generato potrà essere aperto senza ulteriori passaggi con Atlantis Render, programma dedicato alla realizzazione di immagini fotorealistiche ottenibili applicando materiali reali a modelli tridimensionali.
Semplicità d'uso, velocità di calcolo e preview in tempo reale fanno di Atlantis Render uno strumento indispensabile per tutti coloro che necessitano di comunicare le proprie intuizioni progettuali ad un pubblico di non addetti ai lavori.

Per ottenere ulteriori informazioni contatta il tuo rivenditore di fiducia o direttamente ABACUS.



ABACUS srl
Via Cassoli, 34/36 - 29100 Piacenza
Tel. 0523/591100 r.a. - Fax 0523/591216



Nuova versione FILTRO

Compatibile anche con MiniCAD 6.0

